ЭКСКЛЮЗИВ: МЫ ПЕРВЫМИ ПРОШЛИ THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

#12 декабрь

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 12(96) 20

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 11012

СТР. 54
BATTLEFIELD 3
ГЛАВНЫЙ ШУТЕР ГОДА

СТР. 174
MODERN WARFARE 3
ПОХОРОНЫ СЕРИИ

СТР. 32
MASS EFFECT 3
ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ МУЛЬТИПЛЕЕРА

СТР. 96
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

СТР. 68
SAINT'S ROW THE THIRD
GTA V МОЖНО НЕ ЖДАТЬ

LEVEL UP
ПРИЛОЖЕНИЕ: **НЕЗАВИСИМЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

DVD
С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

РЕЦЕНЗИИ: RAGE, HEROES 6, PAYDAY: THE HEIST, DEUS EX HR – THE MISSING LINK, CITIES XL, ORCS MUST DIE!

www.epidemz.net

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – МОЛОКО В ПОДАРОК
на правах рекламы

www.epidemz.net

RAZER

Naga epic

ELITE MMO GAMING MOUSE

апгрейд мирового бестселлера игровой мыши для ММО

• 17 ММО-оптимизированных кнопок • Двойной режим работы проводной и беспроводной

• 3 сменные эргономичные боковые панели

Спрашивайте в магазинах:

М.видео Media Markt ЭЛЬДОРАДО DNS ЕВРОСЕТЬ

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

ru.razerzone.com

www.epidemz.net

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В НОЯБРЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Сингл Battlefield 3 пересек грань между «киношностью» и «кино». В Call of Duty ты идешь по рельсам, но хотя бы делаешь это самостоятельно, а DICE иной раз отбирают у игрока любой контроль: подпирай щеку кулаком и глазей на взрывы. Наглядный пример того, как много игры теряют, когда из них вынимают интерактивность.

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Досмотрел четвертый сезон Breaking Bad (в русском варианте – «Во все тяжкие»). Сейчас это один из лучших сериалов на телевидении наряду с Dexter и The Killing – несмотря на мрачные сюжеты, все три смотрятся на одном дыхании. Разработчикам DLC стоит брать пример с киношников – игрока надо шокировать, а не выпускать колбасные обрезки.

ИВАН ГУСЕВ

Пока все воюют на сетевых просторах Battlefield 3 и Call of Duty: Modern Warfare 3, взял непродолжительный игровой отпуск. Блин, как же я устал от всех этих спецназовцев и террористов! Для релаксации заказал себе и сыну Sonic Generations, Lego Harry Potter: Years 5–7 и Rayman Origins. Как хорошо, что милые зверюшки и Lego-человечки не носят касок и не кричат истошно: «Go! Go! Go!»

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Услышав в шестых «Героях» музыкальную тему из вторых, незамедлительно принялся искать в игре газебо. Быстро понял, что газебо – это 1996 год, и беседку давно снесли, а сидевший в ней старый рыцарь – давно памятник. Пятнадцать лет, боже мой, пятнадцать лет! Прочувствовал бездну времен хорошенько – и стал набивать ачивки.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №12(96) 2011

И.о. главного редактора
Кирилл Перевозчиков
perevozchikov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Шеф-редактор
Александр Каныгин
Редакторы
Анатолий Сонин
Иван Гусев
Егор Антоненков
Сергей Плотников
Корректор
Юлия Соболева

Арт-директор
Дмитрий Наумкин
Дизайнер
Егор Тулин

Над номером работали:
Сергей Колокольников, Иван Сапров, Артур Морозов, Илья Черных, Сергей Думаков, Анна Янилкина, Вячеслав Мостицкий, Николай Третьяков, Андрей Окушко, Денис Кублицкий

Level UP
Евгений Закиров, Дмитрий Эстрин
levelup@glc.ru
PC-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Андрей Михайлюк
dronich@glc.ru
Зам.генерального издателя
Евгений Попов
popov.e@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 265 170 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011

www.epidemz.net

Сделано во Франции
40+ млн игроков в мире

DOFUS®

Пошаговая стратегия? Онлайн-RPG? Мультсериал?

Дофус. Это надо видеть!

dofus.mail.ru

Издатель @mail.ru

ankama

На правах рекламы

www.epidemz.net

PC ИГРЫ В СЕТИ

ЗАКОНЧИЛ ЧИТАТЬ ЖУРНАЛ
И ХОЧЕШЬ ЕЩЕ?

ДА

НЕТ → **СЕРЬЕЗНО?**

КАКОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТЬЮ ТЫ ПОЛЬЗУЕШЬСЯ?

vkontakte.ru/pc_igry

twitter.com/pc_igry

facebook.com/pc.igry

У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ!

Я ХОЧУ ВЫСКАЗАТЬСЯ!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
на ФОРУМ ЖУРНАЛА:
forum.gameland.ru

или ЗАДАЙ ИХ ПРЯМО
ГЛАВНОМУ РЕДАКТОРУ:
formspring.me/Perevozchikov

ПИШИ ПИСЬМА на
post@pc-games.ru

www.epidemz.net

SAMSUNG

Samsung рекомендует Windows® 7.

Всё серьёзно

Процессор Intel® Core™ i7 второго поколения...
Тонкий дюралюминиевый корпус...
Революционный экран SuperBright Plus*...
Ничего лишнего.

Ноутбук Samsung серии 9. Возможно, лучший ноутбук.

Samsung Notebook SERIES 9

intel inside™ CORE™ i7 Умный. И это видно.

* Супер Брайт Плюс

Умная производительность в своем лучшем воплощении. И это видно.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

Товар сертифицирован. Реклама.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

www.epidemz.net

СОДЕРЖАНИЕ

BATTLEFIELD 3
Смогла ли DICE довести сингл до уровня конкурентов? СТР. 54

RAGE
Неоднозначный шутер от создателей Doom и Quake. СТР. 62

SAINTS ROW: THE THIRD
Первый выпуск сериала, который можно рекомендовать каждому. СТР. 68

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ VI
Уже не русская, но все еще отличная стратегия. СТР. 74

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 10

2 Editorial
4 Профайл редакции
6 Содержание
8 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
10 The Elder Scrolls V: Skyrim

НОВОСТИ
16 Новости
22 Галерея
24 Игровая карта мира
26 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
28 Syndicate
32 Mass Effect 3

ПРЕВЬЮ
34 Metro: Last Light
36 Borderlands 2
38 The Darkness 2
40 Carrier Command: Gaea Mission

СПЕЦ
42 Интервью: Тодд Макфарлейн
44 Репортаж с ИгроМира 2011

РЕЦЕНЗИИ
54 Battlefield 3
62 RAGE
68 Saints Row: The Third
74 Меч и Магия: Герои VI
78 FIFA Manager vs Football Manager 2012
82 Payday: The Heist
86 Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link
90 Dragon Age 2: Mark of the Assassin
94 Disney Universe
96 Cities XL
98 Dead Rising: Off the Record
100 Orcs Must Die!
102 Зал славы

104 **РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
106 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
110 Новости
112 Превью: Айон: Башня вечности
114 В браузере: Mafia Wars 2

СПЕЦ
116 Искусственный интеллект
126 Русские в играх
134 Игровая логика

ЖЕЛЕЗО
142 Железные новости
144 Акустика 2.1 для ноутбуков

www.epidemz.net

СОДЕРЖАНИЕ

148 Тест NOVA SLIDER X600
150 Тест GIGABYTE GA-A55M-S2V
151 Тест SPEEDLINK Vivente 2.1
152 Тест Razer Mamba 2012
153 Тест ENERMAX ETS-T40-TA
157 Конфигурация

РЕТРО
156 Mechwarrior
160 Новости

162 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

166 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
168 Николай Третьяков

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
170 Obscure

172 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

1С-СофтКлаб	73
2x2	147
Gigabyte	4 обл.
Grafitec	5, 27
Innova	93
Mail.ru	3
Man TV	161
Samsung	89
Tash	173
Wexler	19
Акелла	31, 53
Альфабанк	101, 159
Electronic Arts	9
Kanobu Network	125
Подписка	140, 155
Тевье\Коломна	2 обл.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

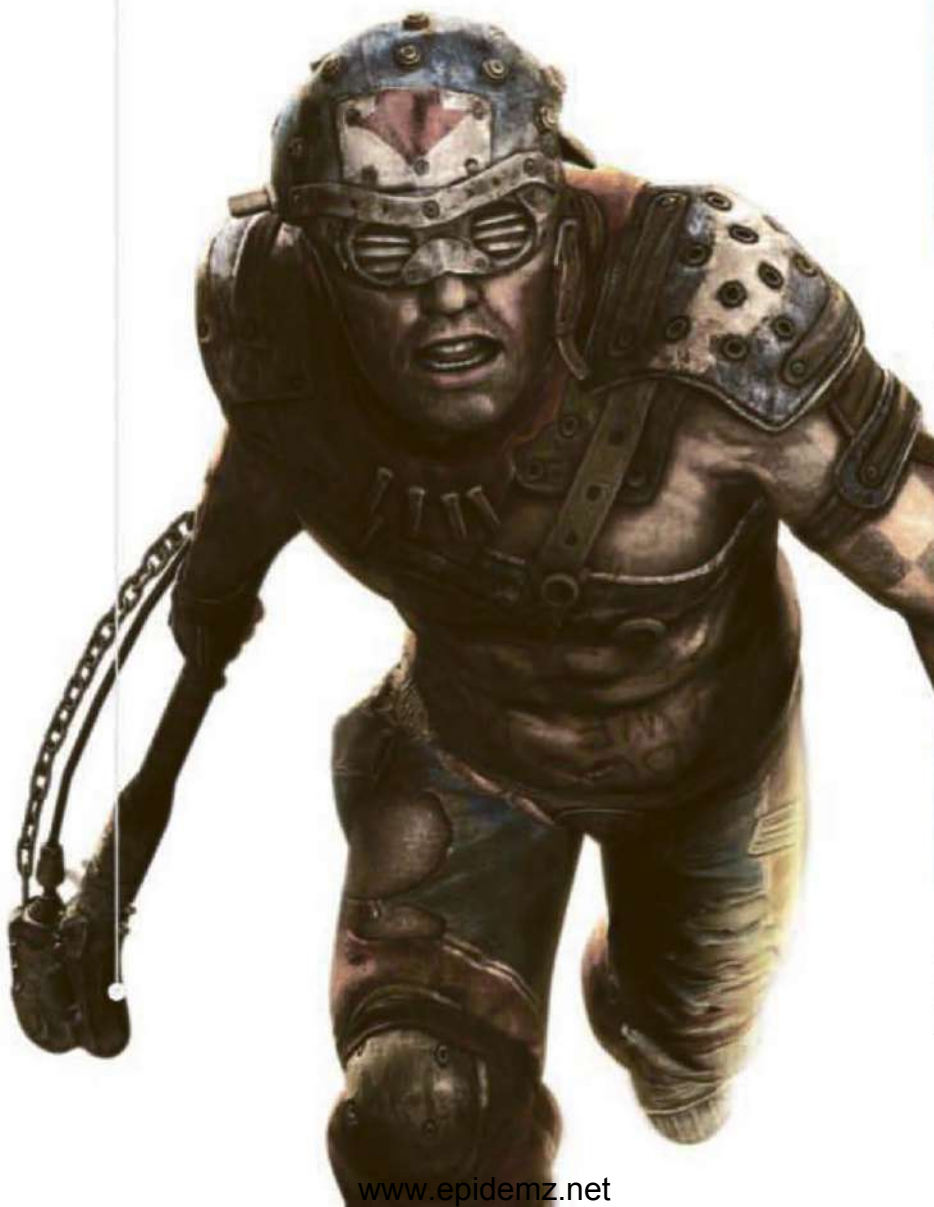
Battlefield 3	54
Borderlands 2	36
Carrier Command: Gaea Mission	40
Cities XL	96
Dead Rising: Off the Record	98
Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link	86
Disney Universe	94
Dragon Age 2: Mark of the Assassin	90
FIFA Manager	78
Football Manager 2012	78
Mass Effect 3	32
Metro: Last Light	34
Obscure	170
Orcs Must Die!	100
Payday: The Heist	82
RAGE	62
Saints Row: The Third	68
Syndicate	28
The Darkness 2	38
The Elder Scrolls V: Skyrim	10
Меч и Магия: Герои VI	74

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
«Разумность» персонажей как самое слабое звено современных игр. СТР. 116

ИГРОМИР 2011
В Москве вновь проходит одна из крупнейших игровых выставок. СТР. 44

РУССКИЕ В ИГРАХ
Террористы, экстремисты и просто хорошие люди. СТР. 126

ИГРОВАЯ ЛОГИКА
Испытываем на прочность логику компьютерных игр. СТР. 134



www.epidemz.net

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или на нашей странице «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

СТРАНИЦА «В КОНТАКТЕ»
vkontakte.ru/pc_igry

СТРАНИЦА В FACEBOOK
facebook.com/pc.igry

МИКРОБЛОГ В TWITTER
twitter.com/pc_igry

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

www.epidemz.net

В ЭТОЙ ГОНКЕ ПОБЕДА — НЕ ГЛАВНОЕ
ГЛАВНОЕ — ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

NEED FOR SPEED THE RUN

ГОНКА ВСЕЙ ТВОЕЙ ЖИЗНИ

В ПРОДАЖЕ С 17 НОЯБРЯ

WWW.NFS.RU

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PC DVD · PS3 · PlayStation Network · XBOX 360 · XBOX LIVE · App Store · Origin

16 www.pegi.info

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, логотипы EA, Need for Speed, логотип Need for Speed и стилизованный символ "N" являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Логотип BMW, словесный товарный знак и обозначение моделей являются товарными знаками BMW AG и используются по лицензии. "PlayStation", "PS3" и "PS3" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox Live и логотипы Xbox являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Apple и логотип Apple являются товарными знаками Apple Inc, App Store это сервисный знак Apple Inc. Названия, дизайн и логотипы других продуктов являются собственностью их владельцев и используются с их разрешения. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ГЛАВНАЯ RPG ГОДА – И ПОВОД СРОЧНО ВЗЯТЬ ОТПУСК

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

www.epidemz.net

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 560Ti
- **ИНТЕРНЕТ:** www.elderscrolls.com

Написание рецензии на The Elder Scrolls: Skyrim, наверное, когда-нибудь войдет в список 10 самых идиотских игрожурналистских занятий по версии сайта Cracked.com. Где-то между игрой в шутер с помощью Kinect и рассматриванием скриншотов новой Call of Duty. И вовсе не потому, что с игрой все ясно и без лишних объяснений – как раз-таки нет, совершенно непонятно, лучше ли она Oblivion и сможет ли приблизиться к высотам богоподобной Morrowind. Здесь дело в неизбежной необъятности любой игры серии The Elder Scrolls. Skyrim – самая огромная на сегодняшний день ролевая игра ААА-класса. И чтобы изучить весь контент, потребуются месяцы прогулок по заснеженной провинции Тамриэля.

Главного героя (по старой традиции, без имени и без лица) везут в телеге с какими-то оборванцами – везут, как очень скоро выяснится, на казнь. Вокруг бушует пушкинская вьюга – через снег и ветер с трудом можно различить деревья и телегу со стражниками впереди. Наши невольные спутники начинают разговор: выясняется, что вместе с нами на казнь везут лидера восстания. В провинции Скайрим совсем недавно закончилась Великая война с империей высших эльфов Талмор, а сейчас началась гражданская – с повстанцами, которые называют себя Стормклоки («Мантии шторма»). Впитав эту информацию, мы заезжаем в небольшое фортифицированное поселение, и видимость в игре несколько улучшается. И уже тут становится понятно, какую серьезную работу Bethesda проделали с графическим движком: в кладке стены можно разглядеть каждый камень, солнце удивительно красиво пробивается сквозь облака, а NPC наконец-то стали похожи на нормальных людей, а не на персонажей трехкопеечного фэнтези, страдающих ожирением.

Главного героя ведут на казнь – вокруг все подозревают, что ничем хорошим это закончиться не может.

ЗОВ ДРАКОНА

Наше восхищение прерывают солдаты Имперского легиона: закованным в кандалы смертникам нужно по очереди подойти к командиру стражи (им оказывается неприятная женщина в доспехах римского легионера) и назвать свое имя. Сверившись со списком, один из солдат уточняет, что главного героя в них нет, и спрашивает, кто же он такой. Здесь игра бесцеремонно открывает новый, переработанный редактор персонажей (люди и даже прямоходящие ящерицы получаются в нем гораздо симпатичнее) после чего предлагает нам выбрать имя – вне зависимости от результата вас все равно отправят на казнь, потому что женщина-легионер посчитает это более правильным.

Но процедуру экзекуции прерывает неожиданный гость: гигантский дракон. А Драконы в Скайрим обладают всеми замечательными свойствами, которые вы от них ожидаете: они огромные, черные, летают, плюются огнем и способны испортить любую вечеринку (в нашем случае – казнь). Что и случается: главный герой, не будучи идиотом, бежит куда подальше (в чем ему помогает разом одумавшийся имперский офицер), вокруг тем временем взрываются дома, хлещет пламя и происходит форменный Call of Duty. И это первый и последний раз, когда Skyrim позволит себе пользоваться скриптами – дальше, когда главный герой выберется на свежий воздух, от опьяняющей свободы начнет кружиться голова.

NPC НАКОНЕЦ-ТО СТАЛИ ПОХОЖИ НА НОРМАЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ, А НЕ НА ПЕРСОНАЖЕЙ ФЭНТЕЗИ, СТРАДАЮЩИХ ОЖИРЕНИЕМ.

Драконы умеют испортить вечеринку.

ЗОВ ДРАКОНА

Наше восхищение прерывают солдаты Имперского легиона: закованным в кандалы смертникам нужно по очереди подойти к командиру стражи (им оказывается неприятная женщина в доспехах римского легионера) и назвать свое имя. Сверившись со списком, один из солдат уточняет, что главного героя в них нет, и спрашивает, кто же он такой. Здесь игра бесцеремонно открывает новый, переработанный редактор персонажей (люди и даже прямоходящие ящерицы получаются в нем гораздо симпатичнее) после чего предлагает нам выбрать имя – вне зависимости от результата вас все равно отправят на казнь, потому что женщина-легионер посчитает это более правильным.

Но процедуру экзекуции прерывает неожиданный гость: гигантский дракон. А Драконы в Скайрим обладают всеми замечательными свойствами, которые вы от них ожидаете: они огромные, черные, летают, плюются огнем и способны испортить любую вечеринку (в нашем случае – казнь). Что и случается: главный герой, не будучи идиотом, бежит куда подальше (в чем ему помогает разом одумавшийся имперский офицер), вокруг тем временем взрываются дома, хлещет пламя и происходит форменный Call of Duty. И это первый и последний раз, когда Skyrim позволит себе пользоваться скриптами – дальше, когда главный герой выберется на свежий воздух, от опьяняющей свободы начнет кружиться голова.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.5

+ Безумно красивый игровой мир, чудовищное количество интересных историй, отполированная игровая механика и множество мелких улучшений.

– Анимация по-прежнему не дотягивает до золотых стандартов, а серьезных изменений по сравнению с Oblivion не так уже и много.

НОВАЯ МАЛЕНЬКАЯ ЖИЗНЬ – УЙТИ НА ПАРУ НЕДЕЛЬ В ЛЕСА, ЧТОБЫ ПООХОТИТЬСЯ НА ДИКИХ ЖИВОТНЫХ И СПАСТИ МИР В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ ВЫДЕЛКОЙ ОЛЕНЬИХ ШКУР.

9.5

великолепно

PERKBOY

Закончив вступительную часть, игра предоставляет выбор: проследовать за вашим новым другом Хадваром в городок Ривервуд, где у имперского офицера живет дядя, либо пойти своим путем и начать исследовать гигантский мир Skyrim. На карте уже отмечено несколько городов, но все самое интересное, конечно, придется искать самостоятельно. Впрочем, сначала вам в любом случае придется «случайно» найти опушку с тремя впечатляющими каменными фигура-

www.epidemz.net

PC-ВЕРСИЯ

Мы проходили именно PC-версию Skyrim, и все скриншоты, которые вы видите в этом материале, сняты на максимальных настройках графики. Если коротко: портирование выполнено очень здорово, хотя системные требования заметно подросли по сравнению с Oblivion. Зато графика на ПК лучше, чем на консолях: тени и текстуры получили прибавку в разрешении. Кстати, игра прекрасно работает и на более слабом железе (и даже запускается на Windows XP), движок масштабируется под нужды пользователя, как и в прошлых играх серии.

Подземелья – безусловный шаг вперед по сравнению с Oblivion, как визуально, так и в смысле дизайна.

ми – так игра предлагает выбрать один из трех первичных знаков зодиака: Воин, Маг или Вор. Здесь стоит напомнить, что ролевая система Skyrim претерпела довольно серьезные изменения (сохранив, впрочем, все то, за что мы так любили игры TES). Основных параметров по-прежнему три: здоровье, магия и выносливость, и с каждым новым уровнем можно добавить к какому-то одному из них 1 очко развития. Уровни достигаются похожим с предыдущими играми серии образом: когда вы часто используете тот или иной навык, он развивается (много торгуете – рано или поздно повысится красноречие, деретесь двуручным мечом в тяжелых доспехах – ждите повышения как двуручного оружия, так и умения пользоваться тяжелыми доспехами и т.п.), а полученный «опыт» добавляется в общую шкалу уровня. По получении каждого уровня теперь можно выбрать один перк – это специфический бонус в одной из 18 веток развития, например, рост урона от магии разрушения на 20%. Перки сильно зависят от ваших параметров в соответствующей ветке развития – многие остаются закрытыми, пока вы не наберете соответствующий уровень, скажем, владения холодным оружием. В целом система работает удобно и эффективно, а история с перками дает заметный и немедленный результат: в виде перка можно «купить», например, какой-нибудь прием битвы на мечах или значительно повысить один из любимых навыков.

В самом начале игра предложит выбрать знак зодиака.

БУДЬ ДРАКОНОМ

Отдельной строкой идут способности нашего главного героя, который волей сюжета оказывается «драконорожденным», – он способен разговаривать (точнее, кричать) на языке драконов, и это тоже отдельный вид магии, который активируется специальной кнопкой. Крики эти не такие сильные, как может показаться на первый взгляд, но крайне уместны в бою – один, к примеру, сбивает противников с ног и красиво разбрасывает предметы меблировки, другой – позволяет вам, натурально, дышать пламенем, либо перемещаться в пространстве с молниеносной скоростью или даже становиться неуязвимым на короткий период времени. Некоторые «крики» игрок узнает в ходе сюжетных квестов, но в основном для их изучения нужно пройти два этапа: 1) найти стену, где написано слово крика на драконьем наречии, и 2) «понять» значение этого крика, впитав в себя душу убитого дракона. И здесь начинается самое интересное: если игра и выдает хоть какие-то подсказки по на-

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

В TESV: Skyrim управление инвентарем явно затачивалось под геймпад, но, как ни странно, перенести его на клавиатуру разработчикам удалось успешно – если вы помните, PipBoy из Fallout 3/Fallout: New Vegas этим похвастаться не мог. Здесь же все на кончиках пальцев и крайне интуитивно: в этом заслуга и переработанного интерфейса, и удобного управления на PC.

Скелеты заметно прибавили в детализации.

Драконы в игре отлично анимированы и обладают неплохим искуственным интеллектом.

www.epidemz.net

В Skyrim 18 разных ролевых параметров – если прокачивать все сразу, то уровни будут набираться намного быстрее.

хождению новых слов (хотя очень часто вы натыкаетесь на них в самых неожиданных подземельях), то драконы здесь, за исключением нескольких сюжетных квестов, полностью независимы от скриптов и ведут себя в соответствии со сложными алгоритмами: нападают на города, выслеживают игрока во время его невинных занятий алхимией в лесу и различаются по живучести и типу (есть, к примеру, огненные, а есть ледяные). Битва с драконом один на один – всегда очень сложное и рискованное мероприятие. Куда лучше воспользоваться помощью NPC или даже окружающей среды – по миру Скайрима ходят огромные мамонты и похожие на троллей великаны с дубинками, и их очень весело стравливать с драконами – а когда тварь приземлится для атаки, можно зайти с фланга и нанести несколько эффективных ударов по толстой драконьей чешуе.

Вид от третьего лица удобен ровно до того момента, когда на экране появляются враги.

С ВАШИХ РУК СРЫВАЮТСЯ НЕПРЕРЫВНЫЕ ПОТОКИ ОГНЯ ИЛИ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА, КОТОРЫЕ МОЖНО КОМБИНИРОВАТЬ, А МОЖНО СОЧЕТАТЬ СО СТАРЫМ ДОБРЫМ МЕЧОМ

ПО-МАКЕДОНСКИ

Боевая система, кстати, в игре изменилась не так радикально: да, теперь в каждую руку можно брать по мечу, заклинанию или щиту – и комбинировать их в любом сочетании, как в Bioshock 2. Ради этого разработчики даже поменяли принцип работы большинства заклинаний: теперь главный герой не бросает файерболы и не стреляет молниями – с его рук срываются непрерывные потоки огня или электричества, которые можно комбинировать, а можно сочетать со старым добрым мечом. Иными словами, появилась очень удобная возможность атаковать дистанционно или ослаблять противника заклинаниями, а затем добивать его в ближнем бою – а добивания в игре теперь показываются очень эффектно, с видом от третьего лица. Но, даже несмотря на такие приятные улучшения в механике, местные битвы по-прежнему далеки от экшен-идеала именно из-за своей сильной RPG-составляющей – от характеристик вашего меча зависит куда больше, чем от скорости удара (здесь по-прежнему можно зажимать кнопку мыши для более сильного выпада, и это расходует шкалу «выносливости»), а анимация хоть и улучшилась, но все равно недалеко ушла от таковой в TES IV: Oblivion.

А это наш персональный ассистент Лида. Она не слишком разговорчива.

В ПОГОНЕ ЗА ЛИСОЙ

Но вернемся к нашему другу Хадвару – если проследовать за ним в Ривервуд (деревушка у реки о нескольких домах, с таверной, магазинчиком и домом кузнеца), то можно действительно найти его дядю, чья семья даст вам место для ночлега и совет немедленно отправиться в город Вайтхолм, чтобы сообщить новость о драконе (драконы, если кто не в курсе, не появлялись в мире The Elder Scrolls уже несколько тысяч лет). Уже в крошечном Ривервуде глаза разбегаются от всевозможных занятий: в таверне бард играет песни на заказ (и, без шуток, очень красиво их исполняет), и можно купить еды в дорогу или снять комнату для ночлега, в магазинчике, которым управляют брат с сестрой, разыгрывается семейная ссора: кто-то украл важную драгоценность (квест по поиску крайне интересный и займет больше двух часов), здесь же вырисовывается любовный треугольник: на сестру Камиллу имеет виды не только бард Свен из таверны, но и мрачного вида темный эльф – проблему можно решить несколькими способами (в ход идет подделка любовных писем, ложь и использование навыка «красноречие»). А еще в Ривервуде можно научиться крафтингу брони и оружия (для этого нужно наведаться в гости к кузнецу – интереснее всего улучшать вещи с помощью найденных или купленных кусков различных материалов), отправиться на охоту в лес (и двадцать минут бегать за какой-нибудь лисой), либо взять еще несколько побочных квестов у NPC.

РАДИАНТЫ

За квесты теперь отвечает система Radiant Story, которой разработчики очень гордятся, – она генерирует не только весьма правдоподобные побочные задания, но, что гораздо важнее,

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Bethesda Game Studios была основана в 1990 году в городе под названием, вы не поверите, Бетесда (штат Мэрилэнд) – правда, вскоре компания переехала в соседний Роквиль. Первыми играми студии стали спортивные симуляторы для домашних компьютеров Atari ST и Commodore Amiga, а знаменитая The Elder Scrolls: Arena вышла только в 1994 году – там, к слову, были все регионы Тамриэля, включая Морровинд и Скайрим, но из-за графических ограничений того времени визуально они мало отличались друг от друга. После успешной Arena вышел забагованный Daggerfall, а потом великая Morrowind – ну а дальше вы и сами все знаете. К слову, в разработке долгое время находилась PSP-версия Oblivion из серии The Elder Scrolls Travels – сильно урезанная, без открытого мира и сфокусированная на исследовании подземелий. Ничего хорошего из этого, конечно, выйти не могло, поэтому проект от греха подальше закрыли.

www.epidemz.net

Ривервуд – ваша первая остановка на длинном пути к вершинам драконоборчества.

и их последствия. Skyrim представляет практически абсолютную свободу перемещений и не любит обманывать игрока – поэтому можно посреди какого-нибудь квеста зайти в сюжетно важное подземелье, убить там сюжетно важного монстра и забрать сюжетно важный предмет, и игра среагирует на это абсолютно правильно – когда в будущем понадобится выполнять эти действия, игрок просто расскажет о своих приключениях и сразу получит необходимую награду. Или еще пример – в Skyrim можно убивать второстепенных квестовых персонажей, и игра будет реагировать соответствующим образом – например, вам может отомстить взявшийся из ниоткуда троюродный брат, разбудив посреди ночи. Это, конечно, только десятая часть возможностей Radiant Story – и не факт, что у разработчиков получилось реализовать все в Skyrim, система явно создавалась с заделом на будущее.

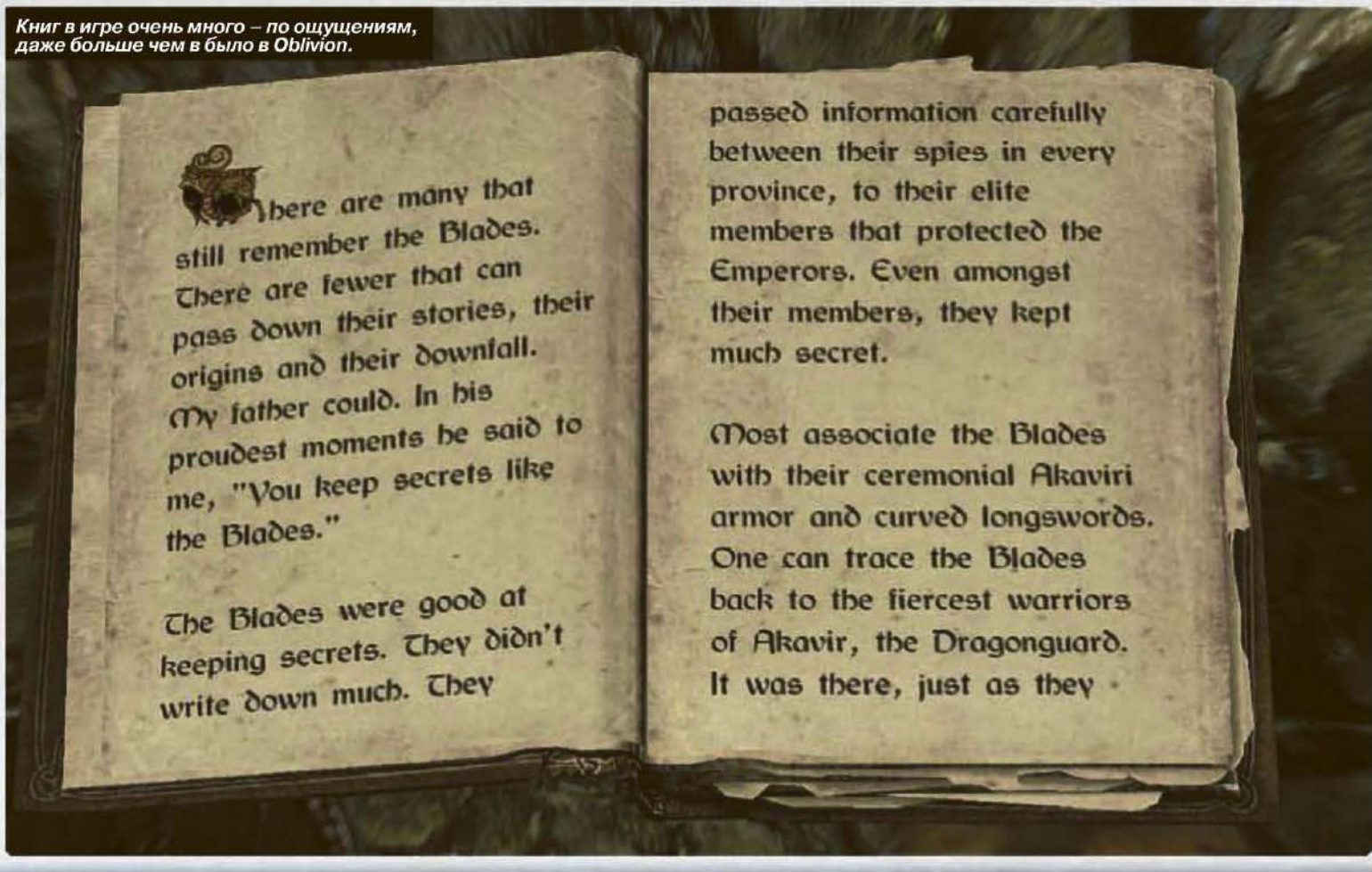
Изменениям подвергся и Radiant AI, рекламировавшийся еще в Oblivion – он теперь работает именно так, как и было задумано. NPC занимаются своими делами, а не шатаются праздно по городу (например, уже упомянутый нами темный эльф в Ривервуде может отправиться на охоту – если проследить за ним, то можно увидеть, как он стреляет в оленей из лука), светские беседы на улицах выглядят гораздо органичнее (если вы подойдете послушать, то NPC станут обращать на вас внимание). Да и сами персонажи получили куда более реалистичный облик: женщины куда больше похожи на женщин, а при диалогах камера больше не наезжает на лицо собеседника, ставя на паузу весь окружающий мир, – напротив, ее теперь можно вертеть, а общаться стало возможным на разных дистанциях. Вместе с измененным ракурсом камеры исчезла и дурацкая мини-игра по убеждению – теперь достаточно обладать хорошим навыком красноречия и надеяться на то, что реплика «прокатит».

Впервые в истории в TES появились дети.

ЭТО КРАСИВО

Но одним Ривервудом сыт не будешь – в Skyrim разработчики приготовили девять больших городов, каждый со своим неповторимым архитектурным стилем, множеством квестов и возможностью вступить в гильдии магов, воинов, воров и, конечно же, Темное Братство. Квестовые ветки гильдий – самые большие и насыщенные и по продолжительности едва ли уступают основному квесту (который отнимет прекрасные 10-12 часов вашей жизни). Если концентрироваться только на разгадывании загадки появления драконов в Тамриэле, то можно пропустить гигантское количество контента. Skyrim – это мир, в котором нужно жить неделями. И какой мир! Новый движок Creation Engine принципиально отличается от старого из Oblivion двумя вещами: наличием глобального освещения (любой объект в игре отбрасывает честную тень, в соответствии с положением солнца, которое меняется динамически) и фантастически красивых погодных эффектов. Вместе с этим подросло разрешение текстур и детализация многих объектов – но чудес в плане графики все-таки ждать не стоит, Skyrim разрабатывался, прежде всего, для консолей текущего поколения, жизненный

РАЗРАБОТЧИКИ ПРИГОТОВИЛИ ДЕВЯТЬ БОЛЬШИХ ГОРОДОВ, КАЖДЫЙ СО СВОИМ НЕПОВТОРИМЫМ АРХИТЕКТУРНЫМ СТИЛЕМ.



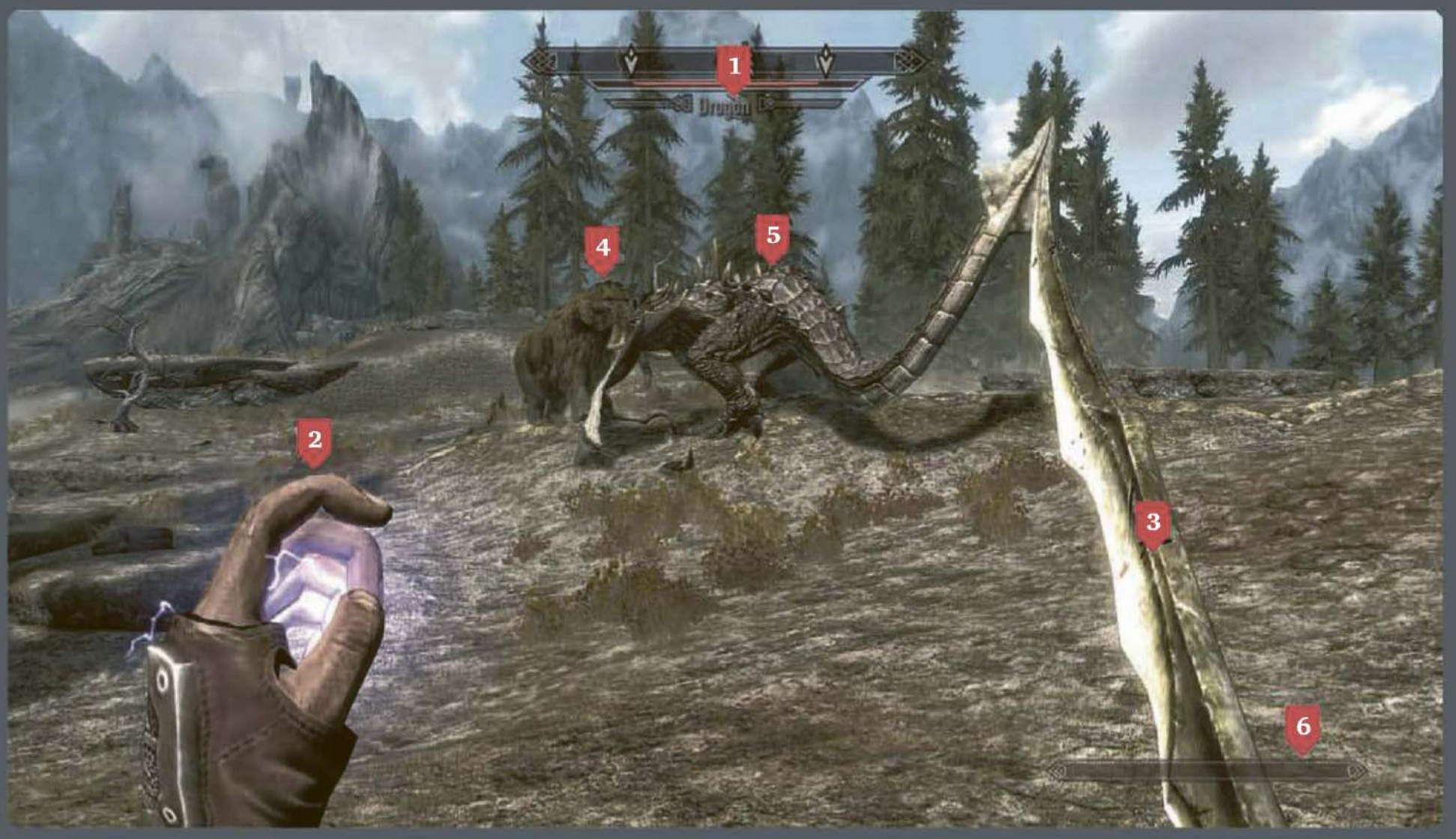
Книг в игре очень много – по ощущениям, даже больше чем в было в Oblivion.

ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

Коллекционное издание Skyrim поставляется в коробке размером с упаковку от Xbox 360 – все дело в том, что внутри скрывается фигурка дракона высотой в 30 сантиметров, а также стилизованный под древнюю книгу роскошный артбук. Ну и, конечно, всяческие дополнительные материалы на отдельных DVD, а еще – карта мира Skyrim, сделанная из ткани.

www.epidemz.net

ЭКОСИСТЕМА SKYRIM



1 Компас стал удобнее (вблизи маркеры появляются прямо на экране) и теперь совмещен с лайфбаром вашей будущей жертвы.

2 Электричество не только наносит повреждения противнику, но и понижает его количество маны. Интересно, у драконов она есть?

3 Меч и магия – оптимальное сочетание, поскольку прокачка при одновременном использовании разных боевых искусств идет заметно быстрее.

4 Мамонты в игре отлично подходят для роли тяжелых «танков» в борьбе с драконами – они отвлекают внимание летающих тварей.

5 Драконы в Skyrim живут своей жизнью – пробуждаются, нападают на города, и очень недружелюбно настроены по отношению ко всему живому.

6 Шкала выносливости сейчас пуста. Вообще, интерфейс в Skyrim появляется только тогда, когда он нужен – в частности, при сражениях.

цикл которых уже подходит к концу. И движок выжимает из них максимум: более красивой игры с открытым миром на данный момент просто не существует. Каждый регион Скайрима, несмотря на идеально выдержанную северную тематику, заметно отличается от остальных: здесь есть и условная средняя полоса России с пасторальными березками (до слез, кстати, напоминающая S.T.A.L.K.E.R.), и новозеландского размаха равнины, и, конечно, горы, на каждую из которых можно взобраться, – там наверху бесконечно идет красивейший снег, сбивает с ног вьюга, а закаты и рассветы отражаются в каждой снежинке и в каждом кристаллике льда.

НЕ КОНЕЦ

Мы можем бесконечно рассказывать про Skyrim. Про то, как мы забирались на вершину Глотки Мира, чтобы встретить там самого неожиданного собеседника, которого только можно представить. Про то, как получали множество титулов, побеждали десятки драконов, спускались в пещеры гномов – и про то, насколько Skyrim напоминает гениальный Morrowind, даже не в смысле каких-то отсылок для фанатов (которые в игре определенно есть), а каким-то трудноуловимым ощущением того, что в этом мире что-то неправильно, и что в наших силах все это изменить – шаг за шагом, квест за квестом. Skyrim – это не революция, не гигантский скачок вперед по сравнению с Oblivion. Но это именно та игра, которую мы ждали – огромная, глубокая и бесконечно интересная. И после финальных титров она не заканчивается: впереди ждут десятки, сотни часов удивительных приключений. ■

Первый убитый нами дракон: милашка, правда?

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛОС САНТОС

GRAND THEFT AUTO V АНОНСИРОВАНА, И ДОЛЖНА СТАТЬ ГЛАВНЫМ ХИТОМ 2012 ГОДА

Поприветствуем Grand Theft Auto V! Как же долго мы ее ждали. Многие эксперты, включая известного аналитика Майкла Пактера из компании Wedbush Morgan Securities, пророчили: следующая игра в серии GTA выйдет уже в конце 2010 года. Не угадали. Grand Theft Auto V появится в 2012-м. Однако главное не это, а то, что мы возвращаемся в любимый Сан-Андреас!

Вертолет был на обложке всех GTA. Похоже, «пятерка» не станет исключением.

Слухи о том, что действие Grand Theft Auto V развернется на Западном побережье США, пошли сразу после выхода коробочной версии Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City в октябре 2009 года. В буклете к сборнику был размещен постер вымышленного фильма Liberty City, It's Over. Внизу плаката красовалась надпись «Следующая остановка...» и расплывчатый рисунок. Фэны, с лупой изучившие картинку, предположили, что, вероятно, действие новой GTA развернется в Лос-Сантосе, одном из трех городов, показанных в Grand Theft Auto: San Andreas.

2 ноября компания Rockstar Games представила миру дебютный трейлер Grand Theft Auto V. Он идет меньше полутора минут и содержит крайне мало информации. В ролике: калифорнийские виды, небоскребы, мигранты, громадные буквы Vinewood, дающие понять, что без местного Голливуда в игре не обойдется, и редкие акты насилия в духе серии. Горят машины, шагают громилы с автоматами наперевес, кто-то кого-то бьет. Мужчина, остающийся за кадром, говорит, что хотел завязать с темным прошлым и начать новую жизнь. Быть образцовым семьянином, играть в мяч с детишками. Судя по пессимистичному тону, не получилось.

Вот, собственно, и все. Rockstar Games не сообщила ни дату релиза игры, ни платформ, на которых она выйдет, и даже не представила главного героя. Впрочем, поговаривают, в Grand Theft Auto V будет сразу несколько играбельных персонажей. Подобного в серии еще не случалось. По слухам, одного из героев – латиноса – зовут Эдриан. Еще говорят, что экшен выйдет на консолях и PC в будущем году, в нем будет четыре концовки, мультиплеер и кооперативный режим прохождения. Однако мы не стали бы слепо верить пересудам. Возможно, когда вы читаете эти строки, разработчики уже поделились новыми деталями проекта. Или собираются вот-вот сделать это.

Анонс Grand Theft Auto V спровоцировал моментальный рост цен акций издательства Take-Two Interactive – аж на 7 процентов. Оно и не удивительно. Grand Theft Auto: San Andreas разошелся по свету тиражом в 21.5 миллионов копий. Эксперты полагают, что пятая GTA способна на большее – 25 миллионов проданных экземпляров. ■

Солнце, океан, богатые люди... Лос-Сантос – почти рай на Земле!

Проститутки вернутся в GTA V.

С DOOM 4 ВСЕ В ПОРЯДКЕ

Многие ждали Rage, новый шутер от легендарной студии id Software, как второго пришествия. Дескать, явится и снова изменит жанр, как в свое время Wolfenstein 3D, Doom или Quake. Однако чуда не произошло. Более того, игра удостоилась довольно противоречивых рецензий. Тут же пошли слухи, что компания ZeniMax, хозяин id Software, недовольна руководством студии и грядут большие перемены. Причем первая из них – прекращение разработки шутера Doom 4, анонсированного еще в мае 2008 года. В студии не стали тянуть с ответом и сообщили: ни один из проектов ZeniMax не был отложен или заморожен, а слух об отмене Doom 4 – полная ерунда.

www.epidemz.net

БИТВА ТИТАНОВ

ELECTRONIC ARTS И ACTIVISION СХЛЕСТНУЛИСЬ В БОРЬБЕ ЗА ДУШИ ПОКЛОННИКОВ ШУТЕРОВ

Наблюдать за битвой титанов всегда интересно. Тем более, когда знаешь, что, кто бы ни победил, ты останешься в выигрыше. Мы говорим о противостоянии Activision и Electronic Arts. Они воюют за кошельки поклонников шутеров. Еще год назад продажи игр серии Call of Duty составляли почти 90 процентов от общего числа в FPS-сегменте рынка. «Думаю, в 2011 году мы снизим этот показатель до семидесяти, – уверенно заявил тогда один из руководителей EA Питер Мур. – Мы не ставим перед собой задачу продать больше шутеров, чем Activision. Это – долгосрочная перспектива. Но выполнение плана начнется в этом году».

Battefield 3 бьет рекорды EA.

В мультиплеере Battefield 3 бойцы гибнут миллиардами.

В Modern Warfare 3 не пожалели даже Эйфелеву башню.

Вызов брошен, вызов принят. Релиз Battlefield 3 действительно стал большим событием в игровой индустрии. Выпуску милитари-шутера предшествовал масштабный бета-тест, в котором приняли участие 8 миллионов 125 тысяч 310 геймеров! В игре было зарегистрировано 1.5 миллиарда убийств (кто-то даже исхитрился сделать хэдшот, находясь от жертвы на расстоянии 635.6 метров).

В день начала продаж Battlefield 3 в магазины по всему миру было отгружено 10 миллионов копий игры. Ни один другой продукт EA не может похвастаться подобной премьерой. Разумеется, отгружено – еще не значит, что продано.

Однако «электроники» уверяют: многие крупные торговые сети уже запросили добавки. За первую неделю раскупили 5 миллионов экземпляров. Вся партия может запросто уйти за месяц. Игра уже признана самой быстро продаваемой в истории Electronic Arts.

Несмотря на мощный старт Battlefield 3, все тот же аналитик Майкл Пактер из компании Wedbush Morgan Securities пророчит шутеру поражение. Дескать, Call of Duty: Modern Warfare 3 все равно разойдется в два раза лучше. Если верить его прогнозам, Battlefield 3 в 2011 году купят 8 миллионов геймеров, а Modern Warfare 3 возьмет планку в 16 миллионов копий. В 2012 году расклад будет по-прежнему в пользу Call of Duty: EA реализует еще 2 миллиона экземпляров, а Activision – аж 8 миллионов. Судя по первым данным, Пактер ошибается. Сильно или нет, пока рано судить. Но в любом случае Electronic Arts дало понять, насколько серьезны намерения издательства. В коробках с Battlefield 3 лежит рекламка следующей части Medal of Honor. Предыдущая разошлась пятимиллионным тиражом, и «электроники» хотят сделать сиквел еще более убойным и популярным. Вдобавок на подходе Syndicate и ролевой экшен Mass Effect 3 (говорят, что каждый, кто купил Battlefield 3, в январе получит доступ к многопользовательской бета-версии этой игры). Так что Activision есть над чем призадуматься. ■

Новая Call of Duty, без сомнения, обойдет Battlefield 3 по тиражу. Но с каким отрывом?

ЗОМБИ НАВОДНЯТ МОСКВУ

Режиссер Пол Андерсон, который сейчас снимает пятую по счету «Обитель зла», рассказал, как продвигается работа над фильмом. Если вкратце, все идет по плану, и премьера Resident Evil: Retribution намечена на 14 сентября 2012 года. Сложнее всего было найти актера на роль Леона Кеннеди – он хоть и герой, но с чудаковатой прической, и в Голливуде такой типаж не очень популярен. И все-таки отыскали – Йохана Урба (2012). Сюжет нового фильма многое почерпнул из Resident Evil 4 и 5: паразита Las Plagas, зомби-мотоциклистов с автоматами... События картины разворачиваются в Токио, Лондоне, Москве и на заснеженном севере России.

www.epidemz.net

ДА НЕ СУДИМЫ БУДЕТЕ...

СУДЕБНЫЕ РАЗБИРАТЕЛЬСТВА СТАНОВЯТСЯ ОБЫЧНЫМ ДЕЛОМ ДЛЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Судебные разбирательства стали нормой для игровой индустрии. Сейчас параллельно идет несколько крупных процессов. Особо трепетно к защите собственной интеллектуальной собственности относятся в Bethesda Softworks. Пожалуй, даже чересчур трепетно. Разбирательство, инициированное компанией в отношении создателей Minecraft, шведской студии Mojang, иначе как абсурдным не назовешь. Маленький независимый разработчик решил назвать свою следующую игру Scrolls («Свитки»). Юристы Bethesda пришли в негодование – якобы имя проекта нарушает торговую марку The Elder Scrolls.

Автор Minecraft Маркус «Notch» Персон сразу понял, что дело яйца выеденного не стоит, и предложил урегулировать все разногласия при помощи матча в Quake III: «Я согласен, слово «Scrolls» входит в состав наименования, зарегистрированного как торговая марка. Однако, как геймер, я же прекрасно знаю: The Elder Scrolls вовсе не о свитках, и никакие свитки даже в рекламе никогда не демонстрировались. Да и как вообще можно запретить использование одного конкретного слова, если торговая марка получена на несколько? У Bethesda не очень-то сильная позиция». Ключевые сотрудники Bethesda постарались дистанцироваться от дела. «Нам никому оно не нравится, – сказал вице-президент компании Пит Хайнс. – Здесь замешаны наши бизнес-интересы, и всем занимаются юристы, а не я или кто-нибудь из разработчиков».

Так или иначе, суд Bethesda проиграла. У компании есть право подать апелляцию, но пока Mojang может спокойно величать свою игру Scrolls – это слово никому не принадлежит. «Не важно, что там решил суд, все равно надо бы сыграть в Quake III» – пошутил довольный Маркус Персон.

Кстати, об апелляциях. С ними тоже надо быть поосторожнее. Ричард Гэрриот, создатель Ultima Online и Tabula Rasa, некоторое время назад подал в суд на южнокорейское издательство NCsoft. Он обвинил бывшего работодателя в незаконном увольнении и мошенничестве и потребовал выплатить ему 24 миллиона долларов. Суд признал правоту геймдизайнера и обязал корейцев уплатить 28 миллионов баксов. NCsoft подало апелляцию. Суд пересмотрел дело и... увеличил сумму компенсации Гэрриоту до 32 миллионов. Вот повезло!

Тем временем зреет конфликт между Blizzard Entertainment и Valve Software. Яблоком раздора стало слово DOTA. Blizzard делает Blizzard DOTA, Valve – Dota 2. Пока юристы компаний молчат. Никто не хочет начинать войну первым. Однако главе Blizzard очень не нравится, что Valve зарегистрировало Dota как свою торговую марку. Он считает, это название должно принадлежать игровому сообществу и оставаться ничейным. Грядет суд?

Разработчик Minecraft Маркус Персон не испугался Bethesda.

Blizzard DOTA будет прямым конкурентом Dota 2.

Фэнтезийная Scrolls черпает вдохновение из настольных игр и стратегий.

Гэрриот может снова лететь в космос – денег на полет хватит.

ВСЕ ХОТЯТ БЭТМЕНА

Batman: Arkham City = безоговорочный успех. Критики в восторге, геймеры с ними абсолютно согласны. Игру сметают с полок со скоростью в два раза выше, чем было с Batman: Arkham Asylum. Как сообщил издатель, в первую неделю продаж в магазины по всему миру было отгружено 4.6 миллиона экземпляров Arkham City. Примерно половина была тут же раскуплена. Однако экшен Rocksteady Games еще не вправе считаться самой популярной игрой о Бэтмене. Этот титул пока принадлежит Lego Batman (7 миллионов проданных копий). Разработчики говорят, что у них припасено еще немало историй о Темном рыцаре, так что если не выйдет в этот раз, значит, обязательно получится в следующий.

www.epidemz.net

ПРОСТО ПРАЗДНИК КАКОЙ-ТО!

НА ОЧЕРЕДНОМ BLIZZCON АНОНСИРОВАЛИ НОВЫЙ АДДОН К WOW И ПОСУЛИЛИ DIABLO III БЕСПЛАТНО

В благословенной Пандарии жили не тужили, пока не пришли Орда с Альянсом.

В этом году BlizzCon посетило на тысячу человек меньше, чем в прошлом.

Шестой по счету слет любителей бардовской песни… пардон, поклонников игр компании Blizzard Entertainment прошел в калифорнийском городе Анахайм. Выставочный центр располагался по соседству с Диснейлендом. Но и без помощи Микки Мауса, BlizzCon собрал 26 тысяч человек из 48 стран мира. Надо признать, они не зря оформляли визы – мероприятие получилось ярким, интересным и богатым на объявления.

Первым делом Blizzard анонсировала очередное, четвертое, дополнение к World of Warcraft. Оно носит подзаголовок Mists of Pandaria, пропитано азиатским духом и посвящено новой расе – медведеобразным пандаренам. Аддон приведет игроков на континент Пандария, где жили в мире до тех самых пор, пока в гости не пожаловали Альянс и Орда. Предыдущие дополнения заставляли геймеров объединяться в войне с большим злом – Королем-Личем и Смертокрылом. Однако на этот раз Альянсу и Орде больше некого бояться, кроме друг друга. А значит, быть большой войне.
Кроме пандаренов, в Mists of Pandaria нет других новых играбельных рас. Класс добавят тоже один – монаха. В соответствии с заданной темой, все его умения анимированы в стиле восточных единоборств. Потолок прокачки поднимут до 90 уровня. Также в дополнении дебютирует система боев между питомцами (явно в команду разработчиков затесались фанаты покемонов). Дата релиза Mists of Pandaria пока не объявлена. Скорее всего, его выпуск следует ожидать в конце следующего года.
Не секрет, что World of Warcraft потихоньку теряет подписчиков. В Blizzard этому, разумеется, совсем не рады и стараются спасти свою могучую финансовую реку от обмеления. Так, каждый, кто единовременно оплатит годовую подписку на World of Warcraft, гарантированно попадет в число бета-тестеров Mists of Pandaria и получит цифровую копию Diablo III совершенно бесплатно. Тех же фэнов «Дьяблы», кто, наоборот, хочет поставить на полку коробку с третьей частью, да пороскошнее, компания искушает неплохим коллекционным изданием. Помимо версий Diablo III для PC и MAC, туда войдут артбук в твердом переплете, диск с саундтреком, DVD и Blu-ray с документальным фильмом о создании игры, USB-флешка объемом 4 гигабайта с предустановленной Diablo II и бонусы для World of Warcraft и StarCraft II. В России будет продаваться английская версия коллекционки.
Завершился же BlizzCon небольшим гей-скандалом. Сексуальные меньшинства посчитали, что комедийные реплики, прозвучавшие со сцены в адрес Альянса, носят гомофобский характер. Руководству Blizzard пришлось извинятся.

Хочешь Diablo III даром? Заплати 156 евро за годовую подписку World of Warcraft.

www.epidemz.net

РЕВОЛЮЦИЯ В COUNTER-STRIKE ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

ИЗ-ЗА КРИТИКИ ПРОГЕЙМЕРОВ БЫЛ ЗАДЕРЖАН БЕТА-ТЕСТ COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Counter-Strike остается популярным сетевым развлечением, однако его популярность медленно, но верно идет на спад. Знаменитый мод уступает позиции всевозможным Call of Duty и Gears of War. В компании Valve Software, владеющей всеми правами на бренд, такая ситуация мало кого устраивает, и там задумали исправить положение при помощи Counter-Strike: Global Offensive. Командный многопользовательский шутер, анонсированный в августе для PC и консолей, нацелен, прежде всего, на аудиторию, до сих пор играющую в «классическую» версию 1.6 знаменитой модификации Half-Life. Valve пригласила видных киберспортсменов к себе в офис, дала им попробовать Global Offensive на вкус и поняла: с релизом спешить не стоит.

Counter-Strike: Global Offensive по-прежнему ожидается в начале 2012-го.

Игра разрабатывается Valve в сотрудничестве со студией Hidden Path Entertainment, известной по хорошей аркаде Defense Grid: The Awakening. Выпуск шутера со старым добрым геймплеем, новыми картами и римейками старых, любимых, а также переработанной денежной системой, намечался на начало 2012 года. Однако теперь трудно сказать, когда состоится премьера. Пообщавшись с киберспортсменами, Valve отменила масштабное бета-тестирование игры, ранее намечавшееся на конец осени. Новая дата пока не объявлена. Представитель Valve Чет Фалижек рассказал, что прогеймеры указали на ряд очевидных для фэнов Counter-Strike моментов, которые должны быть исправлены или добавлены в игру до начала бета-теста. Иначе отзывы будут не самыми лестными, что навредит имиджу Global Offensive. Речь идет не только о программных ошибках, но и, можно так сказать, об идейных.

В новой «Контре» два режима: аркадный и для хардкорщиков.

В Valve шутят, что авторов Defense Grid привлекли к разработке Global Offensive, потому что их офис был по соседству.

Когда внесут все исправления, начнется закрытое тестирование. Приглашения получат 10 тысяч геймеров. После Valve планирует постепенно увеличивать количество тестеров. Первоочередная задача – разобраться с вылетами игры, ведь с ними геймеры точно не будут мириться.

И все-таки, когда же Counter-Strike: Global Offensive появится на PC, а также в PlayStation Network и Xbox Live? Ответа, увы, нет. «Мы не брали на себя обязательств во что бы то ни стало выпустить игру к определенному сроку, – говорит Чет Фалижек. – Мы просто намерены работать над проектом до тех пор, пока не сделаем». Похоже, на PC у игры вовсе не будет четкой даты релиза, и начало открытого бета-тестирования можно будет считать днем рождения игры. Подобная практика в последнее время становится все более популярной. ■

ДЕЗМОНДУ ПОРА НА ПОКОЙ

Assassin's Creed: Revelations только-только вышла на консолях, а разработчики игры уже обсуждают следующую, релиз которой запланирован на декабрь 2012 года. Revelations завершила историю благородного Эцио. Пятая же игра в серии положит конец сюжету о мировом заговоре. Мы наконец-то распрощаемся с Дезмондом. Что ждет Assassin's Creed дальше, трудно даже представить. Разработчики говорят, что у них голова идет кругом от возможностей, ведь они могут выбрать любой временной период. Они также отметили, что намерены немного сбавить обороты, и не стоит ждать следующую Assassin's Creed в 2013 году. На этот раз им потребуется больше времени. Читай: 2014 год.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОДОЖДУТ

Студия Sledgehammer Games, во главе которой стоят люди, придумавшие Dead Space, некоторое время работала над приключенческим экшеном под брендом Call of Duty. Поговаривали даже о фантастическом сеттинге. Игра никогда не была анонсирована официально, но все о ней знали. Однако потом Sledgehammer Games привлекли к разработке Call of Duty: Modern Warfare 3, и об экшене от третьего лица долго ничего не было слышно. Как сообщил сейчас глава компании Глен Скофилд, проект, вероятнее всего, будет закрыт – в первую очередь, из-за неудачно выбранного временного периода. В будущем Sledgehammer Games планирует продолжить работу над играми серии Call of Duty.

www.epidemz.net

ДЕКАБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1 **BRIDGE CONSTRUCTOR** Головоломка про мосты – всем любителям физики рекомендуется.	2 **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS** Постаревший, но все еще молодцеватый Эцио добрался-таки до PC.	3	4
	6 **THE ADVENTURES OF TINTIN: THE SECRET OF THE UNICORN** Приключения Тинтина: сходил в кино, пройди игру. 13 **JURASSIC PARK: THE GAME – EPISODE 2** Telltale Games выпускает второй эпизод адвенчуры юрского периода.		8	10	11	18
19	20 **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** Главная MMORPG года наконец-то готова. Успех обеспечен – по крайней мере, на первых порах.		21		25	
26	27	28	29	30	31	

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Crusader Kings II
7 февраля

Must Have для всех любителей глобальных стратегий от Paradox Interactive.

XCOM
9 марта 2012

XCOM уже совсем не тот, что прежде, но, может, это к лучшему?

Sniper: Ghost Warrior 2
16 марта 2012

Продолжение среднего снайперского шутера. Вдруг будет лучше первой части?

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

1 Символ на груди наглядно показывает, что перед нами – воин Дракона.

2 PvP-сражение: Драконы пытаются отбить китайскую пагоду у иллюминатов.

3 Иллюминаты пытаются сопротивляться, но поздно, битва уже проиграна.

4 Чтобы захватить пагоду, Драконам пришлось победить и перепрограммировать этого робота.

5 В The Secret World можно и использовать магию, и стрелять из автомата.

THE SECRET WORLD

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Funcom
- **ИНТЕРНЕТ:** thesecretworld.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2012 года

The Secret World, амбициозная онлайновая RPG, в которой в гремучий коктейль смешаны загадки прошлого и современные теории заговора. Основная идея новой MMORPG от создателей Anarchy Online и Age of Conan проста: представьте, что внутри нашего привычного мира существует еще один, где есть место могущественной магии и жутким монстрам и где тайные общества ведут войну – друг с другом и разной инфернальной нечистью.

О СКРИНШОТЕ

В The Secret World битву за власть ведут иллюминаты, тамплиеры и Дракон, могущественное тайное общество из Сеула, верное заветам «Искусства войны» Сунь-Цзы. Недавно Funcom объявила Неделю Драконов на сайте игры, и по такому поводу поделилась скриншотами и новой информацией о фракции.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Да. На данный момент The Secret World – эксклюзив для PC.

www.epidemz.net

1 Художественный стиль игры навеян фильмами Тима Бартона.

2 Джек Айс, главный герой игры, явно срисован с Джонни Деппа.

3 Игра двухмерная, но все нарисовано со вкусом.

4 Разработчики обещают смешные диалоги. Если вы, конечно, любите черный юмор.

THE SECOND GUEST

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Headup Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Twice Effect
- **ИНТЕРНЕТ:** secondguest.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 26 января 2012 года

The Second Guest – квест, разрабатываемый немецкой студией-новичком Twice Effect. События, отображенные в этой мрачной, но в то же время смешной истории, происходят в Англии в 1923 году. Студента Джека пригласили в старый особняк на острове, чтобы зачитать завещание умершего лорда Авертона. Парень не был знаком с ним, но поехал. И зря – выясняется, что лорда убили и теперь кто-то начал охоту на наследничков.

О СКРИНШОТЕ

The Second Guest будет распространяться так же, как и большинство игр студии Telltale Games – поэпизодно. Всего намечено пять серий. На Хэллоуин издатель опубликовал пачку скриншотов и назвал дату релиза первых двух эпизодов – 26 января. Также в Интернете появился дебютный трейлер.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

100%. В наше время квесты редко заглядывают на консоли.

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: STARBREEZE STUDIOS

- **СТУДИЯ:** Starbreeze Studios
- **СТРАНА:** Швеция
- **ГОРОД:** Уппсала
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** Sweden, 753 20 Uppsala, Dragarbrunnsgatan 78B
- **ИНТЕРНЕТ:** www.starbreeze.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** Vivendi Games, Take-Two Interactive, Electronic Arts

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2000 The Outforce
2002 Enclave
2004 Knights of the Temple: Infernal Crusade
2004 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
2007 The Darkness
2009 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
2012 Syndicate

Enclave задумывался как FPS, но издатель настоял на смене жанра.

ШВЕДСКИЕ ЗВЕЗДЫ

Компания, которую сегодня все знают по шутеру The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, была основана в 1998 году под названием O3 Games. В 2000 году она объединилась с маленькой Starbreeze Studios и приняла ее имя. Дебютным проектом компании стала фэнтезийная RPG от первого лица Sorcery. К сожалению, издатель закрыл разработку. Первый успех шведы познали после выхода экшена Enclave. Ну а «Риддик» сделал Starbreeze Studios любимицей критиков.

The Chronicles of Riddick считается одной из лучших игр по кинолицензии.

ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА

Starbreeze Studios пережила немало взлетов и падений. Как минимум три проекта, над которыми трудились разработчики, были закрыты по разным причинам. Из-за неудачного контракта с издателем студия почти не заработала на The Chronicles of Riddick и оказалась на грани банкротства. В 2009 году компанию покинула значительная часть сотрудников, включая верхушку, они основали MachineGames и дружно продались медиаконцерну ZeniMax (также владеет Bethesda Softworks и id Software).

Syndicate – новая надежда Starbreeze.

РАБОТА НА СИНДИКАТ

Сегодня будущее Starbreeze Studios зависит от Electronic Arts. Компания подписала крупный контракт с издателем на разработку двух игр. Увы, первая из них, посвященная приключениям Джейсона Борна, была закрыта. Зато вторая – фантастический шутер Syndicate по мотивам легендарной серии – может стать счастливым билетом. Игра, описываемая как нечто среднее между Crysis и Mass Effect, только что была официально анонсирована, и выйдет в начале 2012 года на PC и консолях.

www.epidemz.net

ПРОЦЕНТ PC-ИГР

85%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Швеция – конституционная монархия. С 1973 года на троне сидит Карл XVI Густав.

СТРАНА ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Швеция – государство с населением в 9,5 миллионов человек, расположенное в Северной Европе на Скандинавском полуострове. Является членом Евросоюза, но местной валютой остается крона, а не евро. Славится своими разработчиками: DICE (серия Battlefield), Paradox Interactive (Europa Universalis), Avalanche Studios (Just Cause), SimBin Studios (GTR) Arrowhead Game Studios (Magicka). Всего в игровой индустрии страны заняты больше 1500 человек.

Уппсала может похвастаться красивейшим королевским замком.

С ПРИВЕТОМ ОТ E-TYPE

Уппсала – старинный город в Швеции, расположенный в провинции Уппланд. Первые постройки здесь появились еще в V веке. С 1164 года Уппсала является церковным центром страны и резиденцией архиепископа Церкви Швеции. Город с населением в 190 тысяч человек находится всего в 67 километрах от Стокгольма, и многие ездят на работу в столицу. В Уппсале родились знаменитый кинорежиссер Ингмар Бергман и евродэнс-певец E-Type.

Так выглядит офис Starbreeze Studios.

ГОРОД СТУДЕНТОВ

Уппсала – город молодых. А все потому, что здесь расположен старейший в Скандинавии Уппсальский университет (он основан в 1477 году). В городе учится больше 20 тысяч студентов, а штат преподавателей превышает 4000 человек. Не удивительно, что компании, занимающиеся современными технологиями, плодятся в Уппсале, как грибы после дождя. Сейчас здесь базируются две крупные студии: Starbreeze Studios и MachineGames и несколько мелких.

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ ОБ ИГРАХ, ПОСВЯЩЕННЫХ ВСЕЛЕННОЙ STAR WARS

1

На сегодняшний день для разных игровых платформ выпущено больше сотни игр, действие которых разворачивается во вселенной «Звездных войн». Чего только не издавали под брендом Star Wars: и шахматы, и «Монополию», и картинг, и файтинг, и рельсовый шутер в духе House of the Dead, и даже образовательные игры, учащие читать и считать. ■

2

Персонажи и техника Star Wars появлялись во многих играх, не имеющих никакого отношения к «Звездным войнам». Например, в Tony Hawk's Pro Skater 3 и 4 на скейтборде катались Дарт Мол и Джанго Фетт, а в аркадном авиасимуляторе Secret Weapons Over Normandy можно было открыть звездные истребители X-wing и TIE Fighter. ■

3

Самой дорогой из всех игр, действие которых разворачивается во вселенной Star Wars, является, без сомнения, Star Wars: The Old Republic. По неофициальной, но вызывающей доверие информации, ее разработка обошлась в 300 миллионов долларов. Еще не меньше 20 миллионов издателю придется потратить на маркетинговые нужды. ■

4

Командный шутер Star Wars: Republic Commando стал первой игрой о знаменитой далекой-далекой галактике, где, помимо оркестровой музыки, звучит рок-композиция. Титры бегут под песню Clones британской группы Ash. Музыканты этой команды – большие поклонники саги, и даже назвали свой дебютный альбом «1977» – в честь года премьеры «Новой надежды». ■

5

В ходе разработки экшен Star Wars: The Force Unleashed не раз оказывался на грани закрытия – слишком уж сложным и дорогим он казался руководству LucasArts. Однако амбициозный проект все-таки выжил, и на сегодня он является самой быстро продаваемой и самой успешной SW-игрой (по миру разошлось свыше 7 миллионов копий). ■

6

Аркада LEGO Star Wars: The Video Game, в которой показаны события первых трех фильмов саги, вышла за два месяца до премьеры «Звездные войны. Эпизод 3 – Месть ситхов». Многие фэны саги не смогли устоять перед искушением и купили игру только для того, чтобы узнать сюжет третьего фильма – пусть даже при помощи дурашливых анимационных роликов. ■

7

В Star Wars: Knights of the Old Republic на планете Тарис вам нужно поймать некоего Бендака Старкиллера. Для сведения: изначально режиссер Джордж Лукас планировал дать главному герою «Звездных Войн» фамилию Старкиллер, но потом поменял ее на Скайуокер. Есть в игре и другие отсылки к Лукасу: звучат и фирменные фразы из фильмов саги, а главный злодей напоминает Дарта Вейдера. ■

8

Компания LucasArts дала студии Obsidian Entertainment всего 12 месяцев на разработку Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords. Для ролевой игры – это ничтожный срок. В результате создателям RPG пришлось вырезать огромное количество контента из финальной версии – его попросту не успевали доделать. Так, до релиза не дожила целая планета дроидов. ■

9

Каких только монстров не придумали сценаристы доживающей последние дни Star Wars Galaxies. Однако зомби в «Звездных войнах» не было вплоть до конца 2009 года. Цепочка зомби-квестов была навеяна романом Star Wars: Death Troopers. Зловещие мертвецы появились в далекой-далекой галактике из-за неудачного эксперимента ученых Империи. ■

10

Весной компания BioWare сообщила, что в Star Wars: The Old Republic будет очень необычный класс – Сарлакк. Это полуживотное-полурастение с длинными щупальцами и миллионом зубов, прячется в песке на планете Татуин и способно сожрать существо любого размера. Однако немногие геймеры поверили BioWare, ведь анонс класса случился 1 апреля. ■

www.epidemz.net

RAZER

Naga epic

ELITE MMO GAMING MOUSE

апгрейд мирового бестселлера игровой мыши для ММО

- 17 ММО-оптимизированных кнопок
- Двойной режим работы проводной и беспроводной
- 3 сменные эргономичные боковые панели

Спрашивайте в магазинах:

М.Видео · Media Markt · ЭЛЬДОРАДО · DNS · ЕВРОСЕТЬ

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

www.epidemz.net

Автор:
Кирилл Перевозчиков

SYNDICATE

КИБЕРПАНК-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ THE CHRONICLES OF RIDDICK

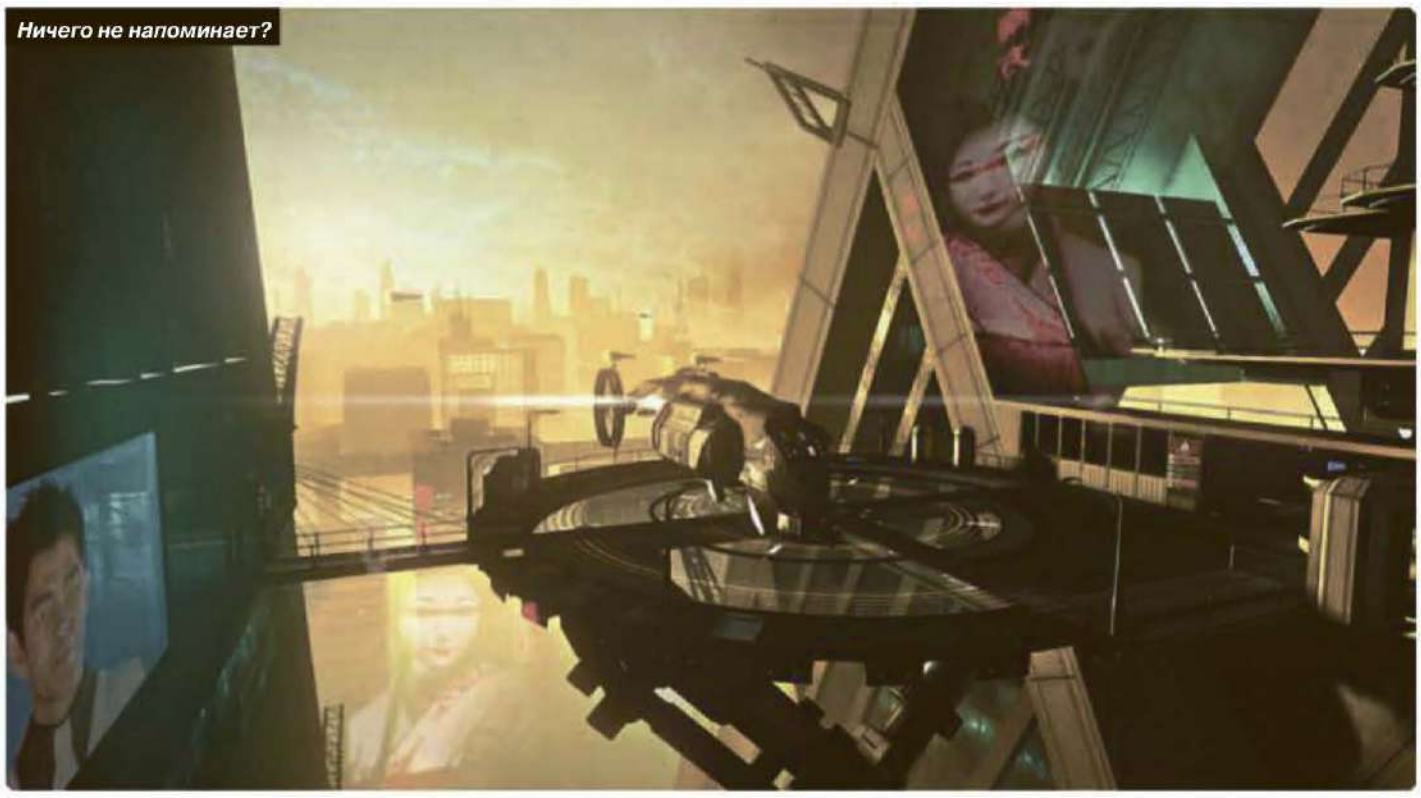
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/syndicate
- **ДАТА ВЫХОДА:** 24 февраля 2012

Новый Syndicate также известен как «самый скверно хранимый секрет шведской игровой индустрии». О том, что создатели Chronicles of Riddic, студия Starbreeze, заняты разработкой шутера во вселенной классической киберпанк-стратегии от Bullfrog, было известно практически всем, кто хотя бы изредка следит за индустриальными новостями. Но официальный анонс игры несколько раз переносился – и состоялся он совсем недавно, после очередной утечки, когда в Сеть попали скриншоты игры.

Тогда все закричали (и в самом деле, сложно было не закричать) – да это же Deus Ex! Изображения игры действительно были подозрительно похожи на нежно любимую нами Human Revolution – все те же небоскребы, кожаные плащи, имплантаты (в мире Syndicate их подчеркнуто называют «чипами»), даже интерьеры лабораторий отчетливо напоминали застенки Sarif Industries.

«Мы понимаем, что сравнений не избежать», – вежливо улыбается Бен О'Доннел, продюсер проекта со стороны Electronic Arts. Мы сидим в номере на пятом этаже гостиницы «Аквариум», где-то внизу бушует второй

ЭТО ЭКШЕН ОТ STARBREEZE, СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ «ХРОНИК РИДДИКА» И THE DARKNESS – И ЭТО ЧУВСТВУЕТСЯ В КАЖДОМ КАДРЕ SYNDICATE.

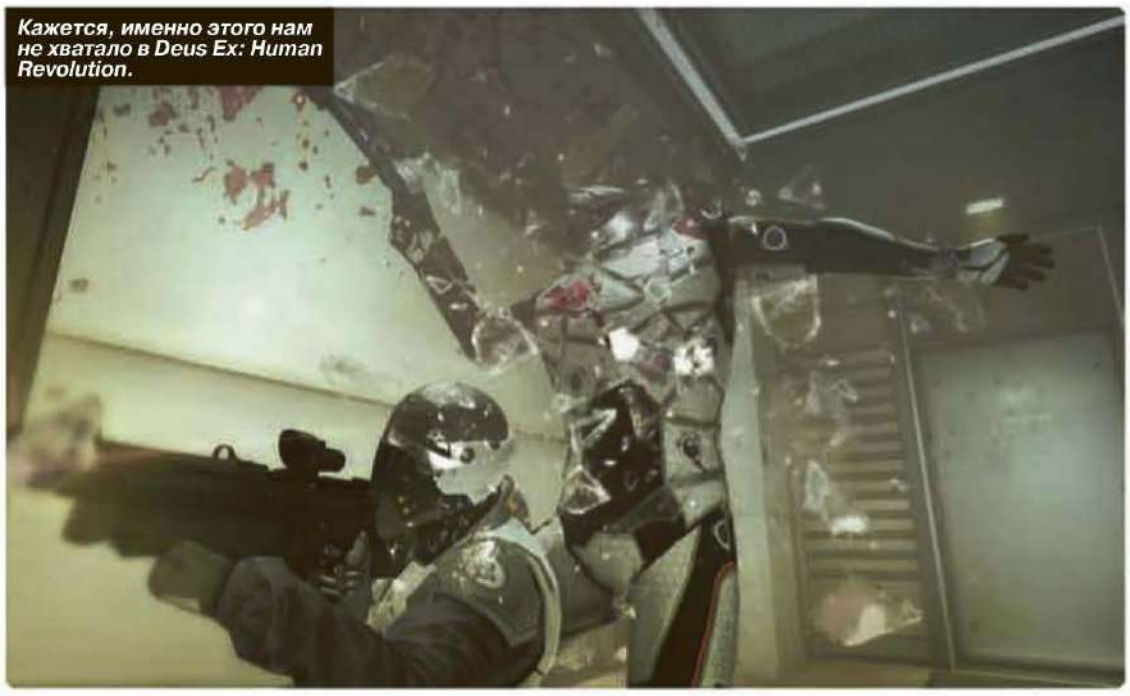

Ничего не напоминает?

SYNDICATE (1993)

Syndicate за авторством Bullfrog (студия, где начинал свою карьеру Питер Молинье) – умная смесь тактической и экономической стратегии. Перед каждой миссией вы распределяете показатели захваченных вашей корпорацией регионов, повышаете налоги, проводите научные исследования – а затем во время миссии уничтожаете вражеских агентов. В игре также можно было «взламывать» чипы противников, что рождало огромные тактические возможности. Идеи Syndicate нашли свое развитие в игровых сериях X-COM (первая часть, Enemy Unknown, вышла почти одновременно с Syndicate) и Jagged Alliance (последовала в 1994).

www.epidemz.net

Такой режим «рентгеновского зрения» доступен без каких-либо ограничений.


Кажется, именно этого нам не хватало в Deus Ex: Human Revolution.

Разработчики оправдываются, что у них будут не только оранжевые, как в Deus Ex, но еще и синие уровни. Как в настоящем киберпанке!

Для мультиплатформенного проекта выглядит Syndicate очень и очень прилично.

Да, здесь будет миниган. В будущем они все такие же громоздкие.

день выставки «Игромир». Бен держит в руках геймпад от Xbox 360, демонстрируя уровень из игры: «Syndicate делается уже очень давно и в определенный момент мы поняли, что местами совпадаем с Deus Ex: HR по артдирекшену, ну и вообще по общей тематике киберпанка. Но это вышло скорее случайно. К тому же нельзя забывать, что Syndicate – это в первую очередь экшен от первого лица». А мы добавим, что еще это экшен от Starbreeze, создателей игровых «Хроник Риддика» и The Darkness – и это чувствуется в каждом кадре Syndicate. То, как главный герой двигается, как он пользуется укрытиями, плюс количество крови и скорость происходящих на экране событий – во всем этом явно ощущается фирменный подчерк шведов.

ТОЧКА ЗАПОЛНЕНИЯ

Наш демоуровень начинается довольно неторопливо: главный герой, Майлс Кило, – специальный агент корпорации, вы не поверите, EUROCORP – пробирается вместе с напарником в логово врага с миссией аккуратно выкрасть чип из головы какого-то ученого. Напарник коротко нас инструктирует, после чего бросает на произвол судьбы – встретимся, мол, в конце миссии. Здесь Бен обращает наше внимание на доступные спецспособности Майлса: первая же из них заставляет ближайшего охранника пустить себе пулю в голову. Работает это следующим образом: около головы предполагаемой жертвы появляется специальная шкала, а по нажатию кнопки она заполняется – важно правильно поймать точку заполнения, тогда способность активируется с минимальными затратами энергии (а она тут хоть и восполняется, но довольно медленно). Более продвинутые способности позволят заманивать врагов на свою сторону – суицид они будут совершать уже после того, как застрелят всех своих коллег.

ВЗЛОМАЙ ИМ МОЗГИ

Где-то на середине уровня Бен находит пушку, которая умеет стрелять, игнорируя стены, – практически точная копия оружия из консольной Resistance. Пушку нужно использовать для решения простейшего пазла – чтобы открыть дверь, закрытую с другой стороны, мы сначала выбиваем стекло сверху, затем захватываем ее в прицел (за это отвечает отдельная кнопка) и, наконец, по дуге расстреливаем замок. Тут Майлс неожиданно находит нужного ученого и безжалостно вытаскивает микросхему из, кажется, уха несчастного. В этот момент поднимается тревога и на нашу голову обрушивается множество охранников – и здесь Syndicate показывает себя во всей красе. Во-первых, искусственный интеллект соперников отнюдь не глуп и может кое-что противопоставить нашей волшебной пушке, во-вторых темп игры заметно увеличивается – приходится прыгать, перемещаться между укрытиями, красиво скользить до ближайшей стены и эффектно ломать врагам шею в ближнем бою. Окружение в отдельных случаях нужно выгодно использовать: перепрограммировать турель или взорвать какую-нибудь трубу здесь можно все той же кнопкой «Breach». Правда, опробовать все чудесные возможности нам не удается – демка скоропостижно заканчивается.

ВМЕСТЕ ВКУСНЕЕ

Перемотаем время на три недели вперед: осенний показ EA Showcase, Лондон, закрытая премьера кооперативного режима. Нам сначала показывают кооперативную миссию, а потом дают в нее поиграть – со-ор здесь на четверых и, по словам разработчиков, повторяет миссии оригинальной Syndicate 1993 года выпуска. Картинка на экране, правда, отчаянно напоминает Mirror's Edge: вертолет высаживает группу оперативников на белоснежные крыши, где мы не хуже Фэйт перекатываемся под трубами и лазаем по лестницам, уничтожая сопротивляющийся искусственный интеллект. Кооператив здесь, в отличие от того же Mass Effect 3, с определенными целями миссий – убивая все (и

www.epidemz.net

всех) на своем пути, мы последовательно выполняем разные задания. Большинство из них, конечно, сводятся к взлому определенных терминалов и замков, ведь только так можно продвигаться дальше по уровню. За уничтожение врагов в кооперативе, к слову, начисляются очки – результаты можно сравнить в конце миссии; будет ли в многопользовательской игре система прокачки, разработчики пока не уточняют. В кооперативном режиме нам дают опробовать фирменное оружие Syndicate – пистолет-пулемет, совмещенный со снайперской винтовкой. Переключаться между режимами стрельбы – одно удовольствие, в режиме "SMG" герой слегка наклоняет винтовку и пользуется обычным прицелом, в режиме "Sniper" – держит гибрид как снайперскую винтовку и использует соответствующую оптику.

Та самая пушка, стреляющая по дуге, – можно даже не высовываться из-за угла.

«У нас не будет роботов», – с гордостью говорит нам Бен. «А это что?» – спрашиваем мы про штуковины на скриншоте. «Это? Это дроны!»

ХРОНИКИ DEUS EX?

В конце кооп-уровня нас ждало целых два босса (накачанные здоровьем спецназовцы), а вместе с ними и еще одна интересная подробность: «воскрешать» упавших сокомандников в Syndicate можно удаленно, нажатием и удержанием все той же кнопки «Breach». Поначалу это непривычно, но на самом деле хорошо помогает поддерживать сумасшедшую динамику игры: теперь не нужно ползти в укрытие к умирающему напарнику, достаточно потратить драгоценную энергию, и он будет спасен. Разумеется, практически все «чип-способности» из одиночной игры перекочевали в кооператив: сводить противников с ума здесь даже веселее, чем в сингле. Вообще, кооперативный режим оставил только одно острое чувство: хотим еще. Если одиночный режим, который безусловно хорош, ничем кардинально удивить не способен (это эстетика Deus Ex, умноженная на быстрый и динамичный геймплей Chronicles of Riddick), то со-ор нам показался настоящей находкой. Не знаем, рассчитывали ли на это разработчики, но в этом даже есть определенная справедливость: раз управление командой из четырех спецагентов сделало Syndicate 1993 года такой, гхм, культовой в определенных кругах игрой, то почему мы бы и Starbreeze не последовать этому примеру? ■

«Расслабьтесь, мистер Андерсон».

www.epidemz.net

ДВА АССАСИНА.
ОДНА СУДЬБА.

ASSASSIN'S CREED®
ОТКРОВЕНИЯ

© 2011 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории РФ и СНГ. Нелегальное копирование преследуется. Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. HIGH SPEED INTERNET ACCESS AND A VALID UPLAY ACCOUNT ARE REQUIRED TO ACTIVATE THE GAME AFTER INSTALLATION. ACCESS ONLINE FEATURES, PLAY ONLINE OR UNLOCK EXCLUSIVE CONTENTS. SUCH CONTENTS MAY ONLY BE UNLOCKED ONE SINGLE TIME WITH A UNIQUE KEY. YOU MUST BE AT LEAST 13 TO CREATE A UPLAY ACCOUNT WITHOUT PARENTAL CONSENT. UBISOFT MAY CANCEL ACCESS TO ONE OR MORE SPECIFIC ONLINE FEATURES UPON A 30-DAY PRIOR NOTICE PUBLISHED AT WWW.ASSASSINSCREED.COM. This software uses and is powered by HumanIK | Middleware, property of Alias Systems Corp. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2011 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Developed and published by Ubisoft.

UBISOFT

Акелла

www.epidemz.net

Автор:
Кирилл Перевозчиков

MASS EFFECT3

ЗНАКОМСТВО С МУЛЬТИПЛЕЕРОМ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** www.masseffect.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 9 марта 2012

Новость о том, что в Mass Effect 3 будет мультиплеер, некоторые приняли за «фейк» – действительно, проболтавшийся испанский игровой журнал вряд ли мог служить источником по-настоящему авторитетным. Тем удивительнее было официальное подтверждение, полученное от Electronic Arts несколькими днями позже. А на показе своей игровой линейки в Лондоне BioWare окончательно раскрыли все карты – в игре будет отдельный кооперативный режим для четырех человек.

Работает все очень похоже на Horde в Gears of War или, если хотите, Anarchy из Bulletstorm: четыре игрока на тесной карте отбивают надвигающиеся волны противников. Между каждой «волной» есть небольшая передышка, а отбиваться можно бесконечно – но, учитывая, что с каждым разом противники попадаются все сильнее и многочисленнее, борьба ведется на рекорд очков.

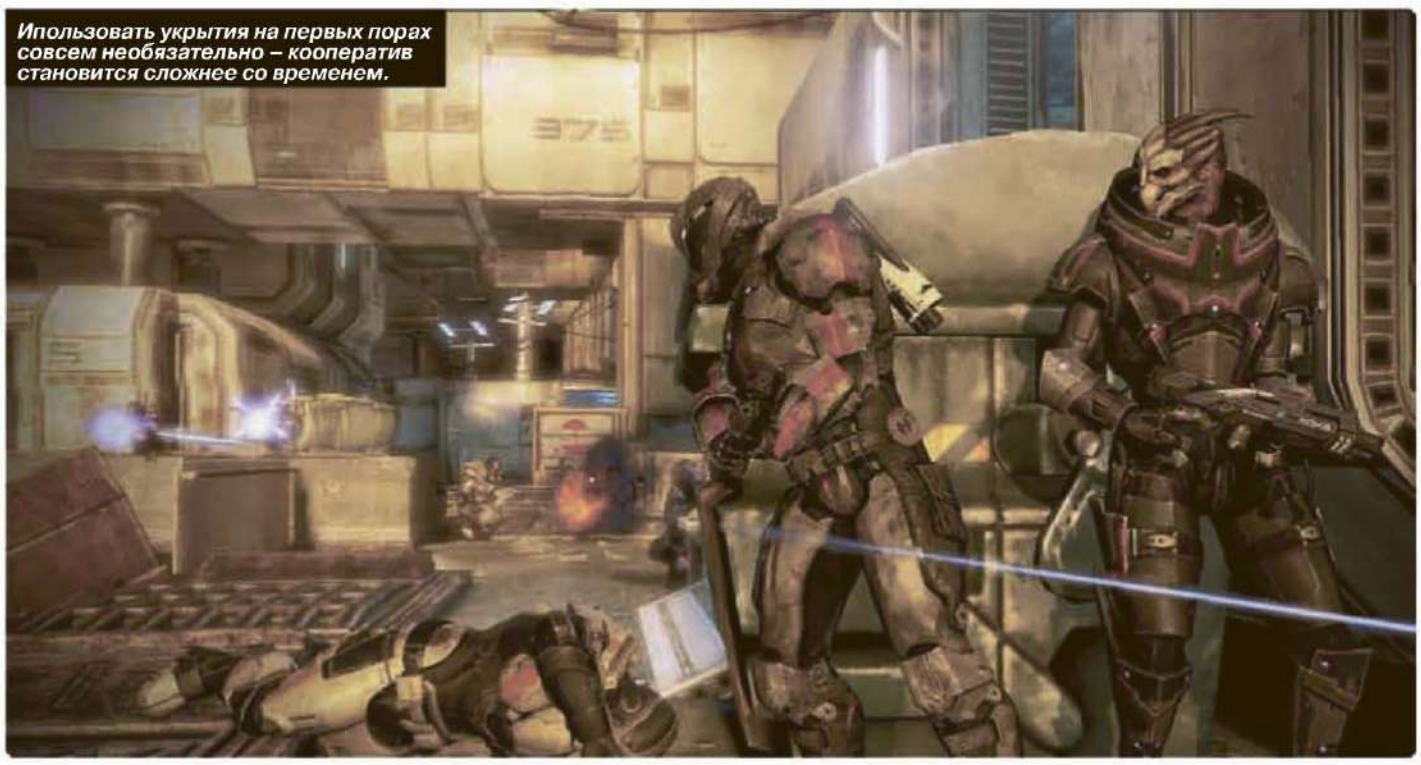
А теперь самое интересное: очки, заработанные в мультиплеере, повышают рейтинг «Galactic Readiness» в однопользовательской кампании – и тем самым влияют на развитие событий в войне между Жнецами и расами галактического альянса.

«Поскольку вся Галактика борется со Жнецами, у нас есть уникальная возможность показать, насколько масштабна эта война, – говорит Эрон Флинн, руководитель BioWare Edmonton. – Для этого мы придумали параметр Готовности к войне (Galactic Readiness). Чем больше достижений вы зарабатываете и чем больше планет освобождаете, тем больше у вас новых вариантов и путей в однопользовательской кампании».

Механизм будет работать схожим образом с последней частью Mass Effect 2, где от уровня апгрейдов вашего корабля частично зависела судьба некоторых персонажей в финале игры.

«Но вам не придется играть в мультиплеер просто для того, чтобы получить хорошую концовку, – уверяет Флинн. – Кооперативный режим можно вообще не включать, никакой важный контент в сингле вы от этого точно не потеряете».

Когда мы садимся за приставки, на которых запущена довольно сырая альфа-версия кооператива, разработчики предупреждают: AI еще не готов до конца, графика не отшлифована, а сетевой код обязательно будет улучшен. Но примерное представление о режиме можно получить уже сейчас. И первые впечатления следующие: это на сто процентов перенесенная из сингла экшен-механика, со всеми плюсами и минусами.



Ипользовать укрытия на первых порах совсем необязательно – кооператив становится сложнее со временем.

www.epidemz.net

В ближнем бою теперь можно использовать омни-инструмент.

Сначала о хорошем: в кооперативе более удобная для перестрелок и использования спецспособностей схема управления. Здесь не нужно управлять отрядом и заниматься прочей RPG-ерундой, поэтому все кнопки под рукой и подбрасывать противника в воздух биотиком или протыкать его омни-оружием инженера теперь еще проще, чем раньше. Ну и, конечно, если вы всегда мечтали играть не за Шепарда, а за какого-нибудь асари или дрелла, то все это теперь можно осуществить – с последующей прокачкой и прочими радостями.

Но, с другой стороны, Mass Effect никогда не отличался идеальной экшен-составляющей – слишком много на исход битвы влияли ваши RPG-параметры, поэтому собственно механика стрельбы всегда отходила на второй план. И в кооперативе все недостатки вылезают наружу: и неповоротливый прицел (проблема прежде всего актуальна для геймпада, надеемся, на ПК все будет с этим в порядке), и путающийся в складках местности искусственный интеллект врагов, и даже использование укрытий, которое в кооперативе кажется попросту ненужным – все и так прекрасно справляются с простенькими задачами вроде «продержись 5 минут и нажми на кнопку». Вот и получается, что на данный момент главное достоинство мультиплеера Mass Effect 3 в том, что он мультиплеер именно Mass Effect 3, а не какой-нибудь другой игры. С другой стороны, раз он абсолютно бесплатно прилагается к одной из лучших космических RPG во вселенной, то почему бы, в конце концов, и нет? ■

Графика на скриншотах заметно лучше, чем была в показанной нам версии.

Возможность поиграть практически за любую расу наверняка понравится поклонникам научно-фантастической вселенной Mass Effect.

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Колокольников

METRO: LAST LIGHT

СЛЕДУЮЩАЯ СТАНЦИЯ – «СИКВЕЛЬНАЯ»

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** 4A Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.metro.thq.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II-III квартал 2012

Могильную тишину разрывает пронзительный вой сирены, и герой ступает на тропу подземной войны. Летит во все стороны драгоценный свинец, бьются стекла, трещат перекрытия, поверженные враги правдоподобно переваливаются через перила и падают вниз. Многотонная дверь со скрипом поднимается, и на огонек заглядывает новая партия врагов. Герой достает из широких штанин чейнган и, как терминатор в лучшие годы, выдает эффектную очередь. Шум, треск, парад голливудских эффектов, занавес. Аддон для Crysis 2? Modern Warfare 3? Нет, сиквел к «Метро 2033». Мы тоже немного удивлены.

БОЙСЯ ГРЯДУЩЕГО

Вряд ли среди читателей «РС ИГР» сегодня найдутся люди, хотя бы понаслышке не знакомые с мрачной вселенной, принадлежащей перу Дмитрия Глуховского. Те, кто по тем или иным (но одинаково невообразимым) причинам в прошлом году проморгал игру «по мотивам», наверняка сталкивались с «Метро» в книжных магазинах, где от стратегических запасов оригинальной повести и ее разномастных продолжений натурально ломятся полки.

На случай, если нас все же читают особо выдающиеся танкисты, набор ключевых слов: «постапокалипсис», «Москва», «группировки», «метро». Ах да, и, конечно же, «мутанты» – не заселить ими поверхность после ядерной войны в наше время считается среди отечественных фантастов дурным тоном. Думается, теперь непосвященных нет, и все точки расставлены.

Чем радовала оригинальная игра? Увлекательным миром, стилем и атмосферой – дивно выписанной, мрачной, иногда пугающей. Радовала тем фактом, что «Метро 2033» – редкий шутер с территории бывшего СССР, не заставляющий профильных журналистов рыдать кровавыми слезами. Без огрехов, конечно, не обошлось – проект ругали за неровную анимацию, регулярно сбоящий AI и низкую эффективность «хэдшотов». Однако в целом что пресса, что игроки, приняли проект одинаково тепло. Народная примета говорит, что в таких случаях принято ждать сиквела.

ОСТОРОЖНО, ДВЕРИ ЗАКРЫВАЮТСЯ

Со второй частью книги, «Метро 2034», игру связывает разве что сеттинг. В остальном это вполне самостоятельная история, не обходящаяся, впрочем, без внимания со стороны автора. По признанию 4A Games, Дмитрий Глуховский принимает участие в разработке, помогает консультациями, предлагает идеи и хлещет линейкой по рукам, если кто-то пытается протащить в игру фоллаутовских супермутантов.

Отправная точка новой истории – «плохая» концовка оригинальной игры. Не удивляйтесь выбору – изучив статисти-

Нет, это никакой не Modern Warfare 3, а шутер почти что отечественного разлива. Вот такие нынче времена.

www.epidemz.net

ку достижений в Steam, разработчики обнаружили, что лишь жалкие два с половиной процента от общего числа игроков добились альтернативного финала. В центре сюжета теперь назревающая в подземке гражданская война, а радиация, мутанты и прочие прелести постапокалиптического мира сведены до уровня декораций. Главный герой – все тот же Артем, стартовая задача – найти таинственного Узника, «ключ к выживанию, последний свет в наш темнейший час». На этом подробности о сюжете заканчиваются, оставляя всех заинтересованных гадать, как единственный человек может остановить резню между станциями, носит ли он красный плащ и слабеет ли перед зеленым светом криптонита.

Мы очень надеемся, что свободы перемещения на поверхности в сиквеле будет больше.

ЗОВ МЕТРОПОЛИТЕНА

Заводя разговор о геймплее, вернемся к вступлению. Описанная в нем сцена – не авторская фантазия, а цепочка событий с пресс-показа игры. После того как Артем опустил самодельный многоствол и пыль улеглась вместе с телами врагов, действие переместилось в логово Четвертого Рейха, оплот подземного фашизма. Заделавшись «под своих», Артем с напарником какое-то время идут сквозь ряды ничего не подозревающих врагов (на фоне при этом вещает местный фюрер), а затем...

В определенный момент напарник стреляет в воздух (прямо скажем, поступок не из умных) и, пользуясь замешательством, дает деру. Артем бежит следом, а сразу за ним – лихой геймплей уровня дорогих шутеров. То есть да: пули, майклбеевские взрывы на пол-экрана, частичная разрушаемость, перестрелки на вагонетках и героический прыжок на подножку идущего параллельно поезда. Смотрится яростно, динамично, и, что немаловажно, – современно. Качественные модели, эффекты, свет, болтающаяся на ветру ткань – все это выглядит так, словно в ближайшее время Crytek и ее бенчмаркам придется подвинуться.

При этом не стоит думать, будто Last Light это такой Modern Warfare про метро. Вернутся и доведенные до ума стелс-эпизоды – тем же забегам под свинцовым дождем предшествовало скрытное проникновение в тыл противника, прятки в тени и работа ножом по шее. Примерно так действовал бы Сэм Фишер, не окажись у того жетончика для прохода через турникет. ■

Мутанты явно недовольны, что роль основных противников в этот раз отошла людям. Мы бы на их месте тоже обиделись.

«МЫ ВСЕГДА ДУМАЕМ НАД ТЕМ, КАК ПОВЫСИТЬ ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ НЕ НАВРЕДИТЬ ГЕЙМПЛЕЮ».

ДИН ШАРП,
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

Московские пробки – проблема, решить которую не поможет даже ядерная война.

Теперь мы знаем, куда уйдут поклонники серии S.T.A.L.K.E.R. в ожидании призрачного сиквела.

Не удивимся, если это не обработанный в «Фотошопе» арт, а вполне себе настоящий скриншот. Технологии 4A Games позволяют.

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Колокольников

BORDERLANDS 2

НРАВЫ ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

- **ЖАНР:** First-Person RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.borderlands2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

Давайте уже признаем: миллионные тиражи и приличные оценки в профильной прессе оригинальный Borderlands получил исключительно благодаря ладно поставленному кооперативу и оригинальной картинке. Иными словами, фронт работ у разработчиков сиквела внушительный: структуру квестов – разнообразить, баллистику и физику транспорта – доработать, окружающий мир – оживить. Потому, когда вместо очевидной работы над ошибками парни из Gearbox первым делом показывают бородатого коротышку, паляще-го по врагам сразу из двух стволов, за Borderlands 2 становится как-то тревожно.

Чего Gearbox пока не объяснили, так это природу огромных роботов с человеческими лицами. Одно ясно – добра от них не жди.

ОДНА ЧЕРВИВАЯ ИСТОРИЯ

Впрочем, стоит копнуть глубже, как все беспокойства сходят на нет. Опытные люди из Gearbox прекрасно понимают, где слажали в прошлый раз, и сейчас всей командой поднимают грабли с газона. Заметно это хотя бы по структуре квестов. Раньше вооруженный квартет занимался типовыми заданиями в духе «убей-принеси», отчего развлекаться игрокам приходилось в основном своими силами. Например, сбиться с дороги, упасть в гнездо плотоядных тварей, потратить весь боезапас, отважно сделать ноги, запрыгнуть в дышащий на ладан транспорт, поспорить за место водителя, в итоге перевернуть машину, протопать километр пешком и бесславно погибнуть от шальной пули за ближайшим поворотом, так и не выполнив квест. Сиквел же заскучать не даст. Как пример разработчики приводят задание, где от героев требуется немногое – отправиться к дамбе и активировать расположенный там сигнальный маячок. Вроде бы все то же «убей-принеси» и никаких откровений, но... Добравшись до места, герои включают передатчик и оказываются в смертельной опасности – сигнал маячка привлекает огромных червей, которые не прочь раскинуть противные щупальца и полакомиться так кстати заскочившими на обед игроками. Задание тотчас меняется: к черту передатчик, бьем эмигрантов из «Дюны». В ходе разборки один из гигантов пытается уйти, партия несется за ним, чудовище проламывает проход в соседнюю локацию, и вскоре праздник приходит на улицы заброшенного городка, где к шумной вечеринке присоединяются отряды бандитов. Все это, напомним, в рамках одного задания. По сравнению с предсказуемыми квестами первой части – невероятный прогресс. Разработчики улыбаются – мол, то ли еще будет! Мы в предвкушении.

Практически на всех имеющихся скриншотах Сальвадор позирует то с одним, то с двумя автоматами. Чтобы увидеть коротышку, вооруженного парой ракетниц, нам придется не иначе как дожидаться релиза.

«Г» ЗНАЧИТ «ГИПЕРИОН»

Помнят в Gearbox и о том, что многие ругали оригинальный Borderlands за слабый сюжет. И правда: канва укладывалась в три строчки, о мотивах героев почти не вспоминали, и в целом история, прямо скажем, не цепляла. То же ка-

www.epidemz.net

Враги в Borderlands 2 порой, натурально, падают с неба – их посылает наблюдающий за нами с луны Джек.

«ОРИГИНАЛЬНУЮ ИГРУ МНОГИЕ РУГАЛИ ЗА СЮЖЕТ. КОГДА МЫ ВЗГЛЯНУЛИ НА ТО, ЧТО СДЕЛАЛИ В ПРОШЛЫЙ РАЗ, ТО СКАЗАЛИ: «ЭЙ, ДА МЫ ВЕДЬ МОЖЕМ СДЕЛАТЬ ЛУЧШЕ».

PAUL HELLQUIST,
ДИРЕКТОР ПО ГЕЙМДИЗАЙНУ

салось описания квестов. Строчка текста, и вперед – настоящие герои не ведут развернутых диалогов. К сиквелу Broderlands обещает исправиться.
Уже известна завязка. Все начинается спустя пять лет после событий оригинала, когда фильм «Аватар» оказывается забыт настолько, что люди уже и не в курсе всей опасности планеты с названием Пандора. Возможный набег синекожих аборигенов слабо волнует и Статного Джека (Handsome Jack), главного злодея грядущей игры. Прибрав к рукам корпорацию «Гиперион» (производитель оружия в первой части), хитрый делец направился к ближайшей луне, где осуществил мечту Бендера из «Футурамы» – построил свой лунный модуль с блекджеком. Теперь база в форме огромной «H» (первая буква в слове Hyperion) мозолит глаза с любой точки Пандоры.
Героям же изначально отведена роль гладиаторов, которых Джек стравливает на специальной арене забавы ради. Однако чем лучше будет выступать партия, тем больше будет нервничать господин Статный. И в один прекрасный момент он, увидев в игроках прямую угрозу своему существованию, попросту кинет их умирать посреди ледяной пустыни.

ВООРУЖЕН И ОПАСЕН

Следом за сюжетной частью оживет и мир Пандоры. Локаций и монстров станет больше, NPC (в их число войдут и герои первой части) перестанут стоять столбом. К примеру, уставший сидеть за прилавком торговец оружием примется бродить вокруг лавки, сыграет ножами в дартс и попытается починить старое радио.
Что же до игровых классов, то здесь Gearbox предпочитают хранить молчание. Пока известен только Ганзерк (Gunzerker – производное от слов Guns и Berserker) по имени Сальвадор – тот самый коротышка с двумя стволами, о котором мы говорили выше. Пальба с двух рук – что-то вроде классовой особенности, главная прелесть которой в том, что комбинировать можно любые типы оружия. То есть, совсем. Два автомата? Нет проблем. Пара тяжелых пулеметов? Всегда пожалуйста. Ракетницы? Ну, вы поняли. ■

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров

THE DARKNESS 2

СЮЖЕТНЫЙ ШУТЕР ПРО ГАНГСТЕРА С ЩУПАЛЬЦАМИ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Extremes
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/darkness2
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2012 года

В феврале выходит сиквел одного из самых атмосферных консольных шутеров, The Darkness. Вторая часть выходит и на PC, и нам удалось поиграть в раннюю версию проекта – в ней пришедший к успеху главный герой Джеки рвет своими щупальцами гангстеров-конкурентов, желающих заполучить его потустороннюю силу.

Эта сила называется Тьма и представлена в виде двух зубастых щупалец, которые торчат откуда-то из области геройской спины. Сюжетные перипетии нас пока не очень волнуют. Намного интереснее, что в бою Джеки активно пользуется дополнительными конечностями, а те по воле хозяина вытворяют страшные вещи.

ТРУДНОСТИ КОНТРОЛЯ

Как ни странно, но самое сложное – это с этими щупальцами управиться. Чтобы пройти демоверсию, нам понадобилось около получаса, за это время мы так и не смогли привыкнуть к управлению. Дело в том, что каждое щупальце подвешено на отдельную кнопку, и у обеих конечностей разные функции. Еще две кнопки – для прицеливания и стрельбы, а еще одна для какого-нибудь демонического навыка (помимо щупалец у Джеки есть экстрасенсорные способности вроде возможности смотреть сквозь стены). Проблема в том, что в The Darkness 2 около десятка способов отправить человека в ад. Искромсать его на куски – одна кнопка. Зацепить за ногу и исполнить «фаталити» – другая. Расстрелять – третья. Ладно бы этим дело ограничилось, но по уровням разбросаны предметы, которые тоже можно использовать против врагов. Схватили кусок арматуры и воспользовались им как копьем или прикрылись щитом и пошли на таран. Тут вот еще какое дело: в The Darkness 2 совсем не хочется просто убивать, хочется убивать красиво, как подобает уважающему себя демону. Но пока вы определитесь, каким образом прикончить жертву, эта жертва благополучно превратит в решето вас.

С управлением приходится мучиться, и наслаждаться массовой казнью врагов как-то не очень выходит. Не исключено, конечно, что для освоения игры получаса недостаточно – нам, по крайней мере, очень хочется в это верить. Но это удастся узнать только после релиза.

В игре так много насилия, что разработчики решили сделать сиквел в стиле комикса. Хотя это может быть всего лишь отсылкой к первоисточнику, ведь первоначально The Darkness – это именно графическая новелла.

www.epidemz.net

В схватке с одиноким врагом надо каждый раз вырывать его сердце и скармливать орган своим демонам. Жизнь восстанавливает.

«ТЕМНАЯ СУЩНОСТЬ (ИЛИ ТЬМА) – ЭТО СВОЕГО РОДА ЭКСТРАСЕНС, ПОМОГАЮЩИЙ РАСПРАВЛЯТЬСЯ С ВРАГАМИ».

СЕТ ОЛШФСКИ, ПРОДЮСЕР THE DARKNESS 2

В ближнем бою в оружии нет смысла, один из демонов запросто всех поубивает. Но каждый раз уповать не демоническую сущность тоже нельзя, так несложно заиграться и быть расстрелянным.

ОБРАЗЦОВЫЙ ТРИЛЛЕР

Но даже несмотря на проблемы с управлением, The Darkness 2 – один из самых интересных шутеров следующего года. Здесь гарантированно будет по-стивенкинговски мрачная, кровавая (и наверняка безумная) история. Здесь очень быстрый и не дающий заскучать геймплей: враги атакуют так же стремительно, как и умирают. А еще здесь море вариантов развития общей истории: Тьма прокачивается в четырех разных направлениях, и только мы решаем, каким образом наш гангстер будет сеять смерть. Способности и навыки в основном стандартные, хотя есть исключения. Помимо всего прочего, Джеки учится смотреть сквозь стены и натравливать на врага какую-то зеленую субстанцию («Рой»), которая на время гадов дезориентирует.

По идее, The Darkness 2 с внушительным арсеналом в распоряжении Джеки должна оказаться сплошной кровавой баней, где герой без труда казнит каждого, кто встретится на его пути. Однако ощутить себя всемогущим в этом шутере все равно не получится. Для Тьмы губителен яркий свет, в светлой комнате Джеки слепнет и начинает подыхать. В этот момент по нему, как правило, изо всех сил стреляют враги – попробуйте-ка здесь уцелеть. К тому же против Джеки иногда используются прожекторы, а они намного ярче ламп, а значит – и намного опаснее. Что самое странное, разбить прожекторы нельзя, они железобетонные, так что в отдельных случаях преимуществ в паранормальной силе нет. Да и убивают нас очень легко и быстро. Несколько выстрелов – и надо срочно прятаться в укрытие, чтобы перевести дух и поправить здоровье. Иначе все закончится трагедией.

До релиза The Darkness 2 осталась пара месяцев, и пока что она кажется нам довольно самобытным и чертовски стильным шутером.

Одна из способностей героя: он умеет смотреть сквозь стены. Учитывая, что враги в бою мало перемещаются (по крайней мере, в демоверсии), остается гадать, а будет ли польза от рентгеновского зрения?

Даже разработчики понимают, что рядом с такой женщиной сложно смотреть куда-либо еще кроме ее декольте, поэтому в один момент она произносит что-то вроде: «Эй, парень, куда ты пялишься?»

В свои лучшие моменты The Darkness 2 напоминает добротно сделанный B-movie.

ИСТОРИЯ ПО МОТИВАМ

Первая The Darkness вышла для Xbox 360 в 2007 году, однако с Джеки Эстакадо мир познакомился на 11 лет раньше, когда издательство Top Cow Productions выпустило одноименный комикс, в конечном счете разошедшийся тиражом более 1 миллиона копий. Среди остальных авторов над комиксом работал известный сценарист Пол Дженкинс, также сотрудничавший с Marvel (Wolverine, Inhumans), DC (Batman: Legends of the Dark Knigh) и другими. Он же придумал историю оригинальной игры, а сейчас трудится над сиквелом. Сюжет в The Darkness – одна из самых сильных сторон игры. Если в оценке геймплея мнения расходились, то написанный Дженкинсом сценарий хвалили все – и геймеры, и журналисты. А это весомый повод поверить, что The Darkness 2, как и первая часть, окажется сюжетной игрой с неслабой интригой. Кстати, увиденная нами демоверсия тоже внушает оптимизм.

www.epidemz.net

Автор:
Николай Третьяков

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АВИАНОСЦА / РАКЕТОНОСЦА / ДЕСАНТНОГО КОРАБЛЯ / ФАБРИКИ / ГЕНШТАБА В ОКЕАНЕ ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ

- **ЖАНР:** Real Time Strategy / First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bohemia Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive / Black Element
- **ИНТЕРНЕТ:** carriercommand.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2012 г.

Bohemia Interactive близка к завершению интересного эксперимента под названием Carrier Command: Gaea Mission, который позволит выяснить, можно ли сделать ремейк игры 25-летней давности, не только сохранив жанр, но и не меняя основ геймплея.

Carrier Command: Gaea Mission – ремейк игры настолько древней, что про нее (кажется) можно прочитать в «Некрономиконе». В самом деле – 1988 год! Всякий вспоминавший оригинальную Carrier Command в 1990-х, был от нее в восторге (ложные воспоминания рисуют древних бородатых старцев-программистов, назидательно поднимавших вверх указательный палец). Игра рассказывала про супер-авианосец будущего, рассекавший волны, омывавшие берега какого-то архипелага, и гонявшийся за еще более совершенным авианосцем, угнанным террористами. Острова нужно было превращать в ресурсные базы, делая это с умом – чтобы, например, не оставить корабль без топлива. Стратегическое планирование сочеталось с тактическими битвами в векторном 3D (название «стратегия в реальном времени» тогда еще не придумали).

Ремейк повторяет оригинал во всех основных чертах и даже в некоторых мелких деталях. Так, базирующиеся на авианосце боевые летательные аппараты, как и встарь, называются Manta («Скат»), а десантные машины-амфибии – Walrus («Морж»). Если бы Gaea Mission занималась не чешская компания Bohemia Interactive, приверженность оригиналу показалась бы нам слепым копированием. Но так как Bohemia – возможно, лучшие специалисты по изображению войны в компьютерных играх (см. Operation Flashpoint и ARMA), мы верим, что новая Carrier Command вдохнет новую жизнь в RTS-жанр (а возможно, и в целом в стратегии) на ПК и даже на консолях.

USS «ДИКИЙ ГУСЬ»

Новый архипелаг, между островами которого ходит (говорить «плавает» – дурная морская примета) новый авианосец, расположен на колонизированной людьми планете (а точнее – луне) под названием Таурус. Почти полностью залитый водой планетоид – одна из арен затяжного конфликта между Объединенной Земной Коалицией (United Earth Coalition, UEC) и Азиатско-Тихоокеанским Альянсом (Asian Pacific Alliance, APA). Любопытно, что на Земле китайцы (ну а кто еще может скрываться за акронимом APA) победили, так что командир авианосца (игрок) – практически морской партизан. Подробности многомировой войны конца XXI века изложены в романе австралийской четы Джилсонов под названием «Gaea: Beyond the Son», который должен был стать первым в трилогии и основой для кинофильма, но пока не стал ни тем, ни другим.

Впрочем, Bohemia (как и игрокам-стратегам) интересен не столько смысл войны на море, сколько сам процесс. Который многослоен: в стратегическом режиме Gaea Mission можно свободно прокладывать курс к любому из десятков островов, размещать на уже захваченных клочках суши производственные базы и укрепления. На Таурусе есть шесть ландшафтно-климатических зон (саванна, горы, вулканы, болота, тундра, лесостепь). В просторной саванне проще отгрохать большую автофабрику, но в горах легче обороняться; и естественно, у недр каждого острова специфическое содержание. Баланс нужно будет поддерживать на нескольких уровнях: между добычей ресурсов, обороной и производством, а также между изготовлением боевой техники, боеприпасов и топлива.

ВЕТЕР В **РУБКУ**, ПАЦАНЫ

Условно-китайский авианосец, тоже мотающийся по инопланетному морю, на старте кампании будет совершеннее корабля игрока, поэтому технологическое развитие станет насущной задачей. Хотя

www.epidemz.net

«МЫ ХОТИМ СДЕЛАТЬ ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ИГРОВОЙ МИР. РЕШИЛИ ОСТАНОВИТЬСЯ НА 32 ОСТРОВАХ; ВЫ АБСОЛЮТНО СВОБОДНЫ В ПЕРЕМЕЩЕНИЯХ И САМИ ВЫРАБАТЫВАЕТЕ СТРАТЕГИЮ».

МАРЕК СПАНЕЛ, ГЛАВА BOHEMIA INTERACTIVE

Если на острове нет китайцев, на нем есть автоматические системы защиты.

Единственной осмысленной надписью к этому скриншоту является «БДЫЩЩЩЬ!».

видов юнитов смешное количество («Скаты», «Моржи» да беспилотники – разведывательные и для обороны авианосца), апгрейдов море. В частности, у летающего «Ската» помимо сменной брони есть три слота для оружия и технических средств, которые игрок забивает по своему усмотрению. Среди вариантов – аккумуляторы для увеличения дальности полетов, крюки для переноски грузов (например, «Моржей»), «умные» бомбы, ракеты, пулеметы, плазменные пушки, торпеды и много чего еще. По идее, модульная конструкция техники должна обеспечить необходимое тактическое разнообразие. Захват отдельного острова осуществляется путем превращения в руины вражеского командного центра, который может находиться близко или далеко от моря, быть уязвимым для воздушных или наземных атак. Под контролем капитана авианосца одновременно может находиться весьма ограниченное число «Моржей» и «Скатов». Это не следствие ограничений движка, а дань традиции. «Раш» малым количеством юнитов исключается в принципе; игрок должен будет проявлять вдумчивость. Или быструю реакцию – в Gaea Mission можно ставить боевые единицы под прямой контроль и добиваться победы не в RTS-режиме, а за счет ручного управления (вид, разумеется, – от первого лица, то есть из кабины агрегата). Именно FPS-демонстрации развлекали журналистов на игровых выставках (все очень динамично горит и взрывается, во все стороны летят увесистые обломки).

Собственно авианосец тоже будет источником, гм, фана, к которому располагают предназначенные для защиты боты и орудийные батареи (турели, пацаны!), а также ракетная установка, которая служит для нападения (на месте пораженной ракетой цели возникает характерное грибовидное облако). Скорее всего, приключения авианосца и его друзей окажутся игрой качественной, но приятной узкому кругу ценителей; хотя мы бы очень хотели ошибиться. Не насчет качества, а насчет узости круга. В конце концов, наряду с водяной «песочницей» в Gaea Mission будет и сюжетная кампания с вождением за руку, она же – обучающий режим. ■

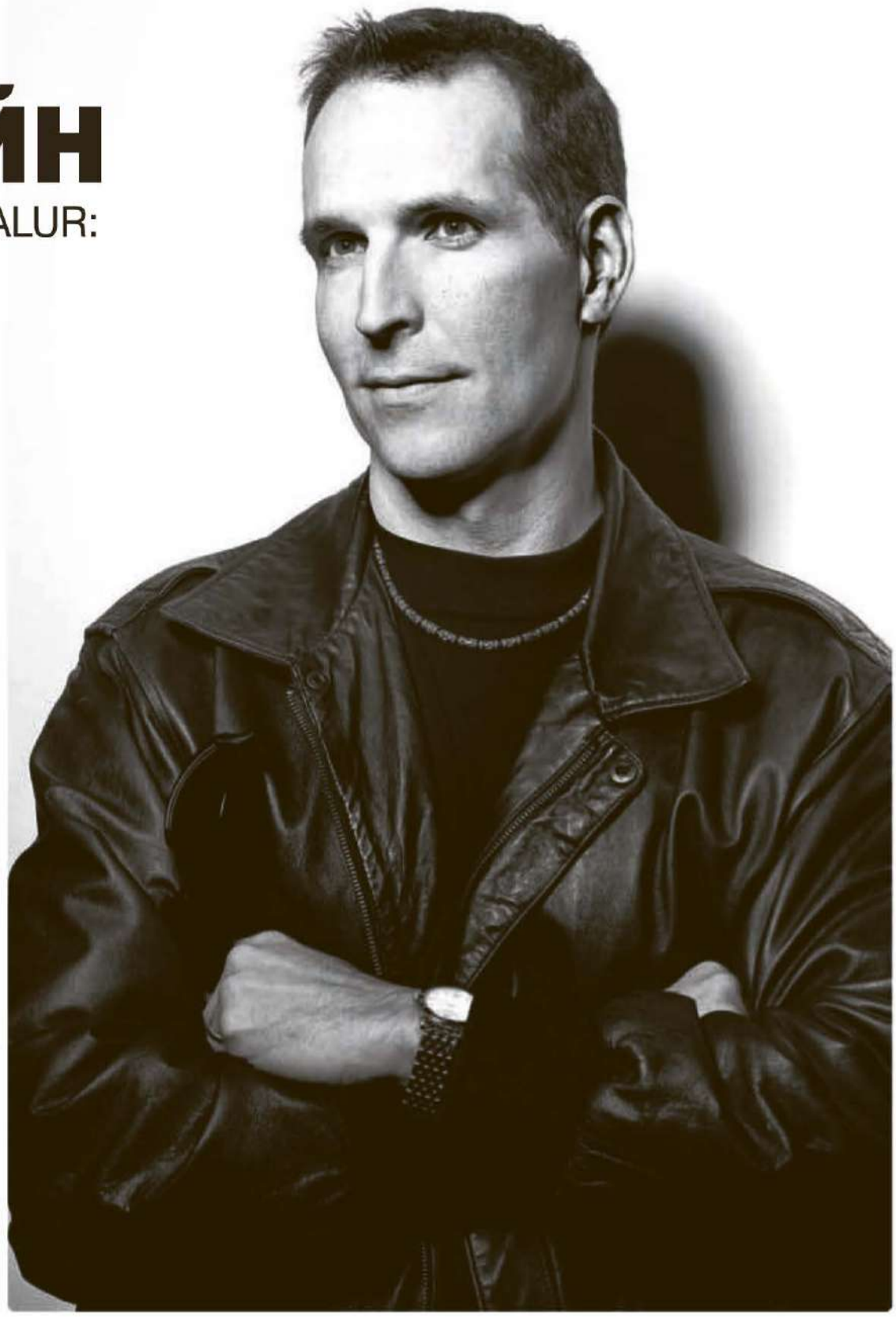
Флажок с драконом и гигантский человекоподобный робот. Азия-с.

www.epidemz.net

Беседовал:
Кирилл Перевозчиков

ТОДД МАКФАРЛЕЙН

АРТ-ДИРЕКТОР KNIGHTS OF AMALUR: RECKONING, СУПЕРЗВЕЗДА ИНДУСТРИИ КОМИКСОВ.



Тодд Макфарлейн: Смотри, они не напечатали мне визиток, и я даже не знаю название своей должности. Но в принципе это что-то вроде Главный… Креативный… арт-директор – да, что-то такое. Моя работа – это определять внешний вид игры от начала и до конца. Я даже подпись ставлю: что-то вроде «утверждаю 24 подземелья в эльфийской столице». То есть все, что ты видишь в игре, соответствует моему чувству прекрасного. Так и запиши.

? А как вы вообще попали во всю эту историю? Вы же никогда не работали над играми.

ТМ: Есть такой человек, Курт Шиллинг, бывший бейсболист Red Sox (вы, русские, ничего не понимаете в бейсболе, но я тебе скажу, это офигительная команда), и так получилось, что мы с ним в определенный момент жили в одном городе, общались там по мелочам. Ну и в процессе стали друзьями – но Курт переехал в Бостон. И вот он мне звонит: «Тодд, моя карьера в бейсболе подходит к концу, я это чувствую. Поэтому я хочу основать компанию и делать видеоигры. Потому что я обожаю все эту тему». А Курт, ну, он очень любит MMORPG всякие. И он говорит – у меня есть идея, мне нужно найти людей. И практически на следующий день он собрал меня, еще пару парней, и конечно, Роберта Сальваторе и рассказал нам свою идею подробно. Он сказал: «Парни, я знаю, что мы можем это сделать. Но у меня нет начального капитала, поэтому мне нужно еще пару лет поиграть в бейсбол». И он пошел играть в чертов бейсбол, а мы занялись оформлением бумаг – компанию назвали 38 Studios.

? Так, подождите, но ведь за разработку Kingdoms of Amalur: Reckoning вроде как отвечает еще и Big Huge Games?

ТМ: Да-да, это самое интересное. Понимаешь, тогда вообще хреновое было время для стартапов – финансовый кризис, мировая экономика в полной жопе. Один из крупных паблишеров, THQ, начал распускать свои внутренние студии – среди них как раз была Big Huge Games. Им дали 60 дней, чтобы найти покупателя. А мы их сами нашли – и купили. Именно тогда идея Курта превратилась в «Амалур».

? А Electronic Arts вас после этого сами нашли?

ТМ: Ну, мы начали делать игру, но долго на самофинансировании протянуть было нереально. Поэтому Курт начал искать людей, которые смогут оценить нашу идею и выступить издателем. Мы с разными людьми беседовали – Activision, THQ… И однажды пришли в офис EA, показали им демку, какие-то эскизы. Они сказали «О'кей, делаем». Прямо на месте сказали. К счастью, у нас уже тогда был Кен…

? А Кен Ролстон когда именно появился?

ТМ: Кен работал в Big Huge Games над неанонсированным RPG-проектом. Он как раз ушел из Bethesda и почти год делал игру, у них уже были серьезные наработки. А потом пришли мы, и оказалось, что мы хотим делать то же самое – огромную однопользовательскую RPG в лучших традициях старой школы..

? А вы чем-нибудь конкретно вдохновлялись, когда делали игру?

ТМ: Это интересный вопрос. Курт хотел делать фэнтези-RPG, это было решено, ради этого мы и собрались вместе. Потом он позвал Сальваторе и сказал: «Напиши нам историю». Роберт пропал на месяц или полтора, после чего вернулся опухший, с красными глазами и пачкой листов A4, где была расписана история мира на десять тысяч лет. Ну, то есть для видеоигры не то чтобы нужна такая масштабная штука, но она у нас есть – там все ответы на все вопросы. А потом я должен был все это нарисовать, и я прочитал все от корки до корки несколько раз, и у меня в голове уже начали появляться картинки. Сальваторе – он не художник, он даже там ничего толком не описывал. Поэтому я нарисовал кучу эскизов с нуля, руководствуясь духом этого мира.

? Это было похоже на то, как вы работали над комиксами?

ТМ: У меня вообще довольно странная карьера, если вы слышали. Я начинал с комиксов про Спайдермена, потом основал компанию по производству игрушек. У нас сейчас есть линейки фигурок Halo, Walking Dead… Потом я… эээ… был режиссером клипов. Давайте вырежем это, не надо про режиссера клипов.

www.epidemz.net

? Но Amalur – ваш первый опыт в видеоиграх?

TM: И да и нет. Первый, где я полностью контролирую процесс. Раньше меня просили последить за разработкой игр по лицензии Spawn – и конечно я где-то помогал, но это было уже в конце разработки, я скорее ставил подпись, что все окей, чем реально что-то менял в готовом продукте. И это на самом деле меня часто расстраивало: я предлагал им кучу изменений и исправлений, как сделать игру визуально круче, а мне говорили, что уже поздно, что уже все готово, что у нас нет времени все это переделывать. Именно поэтому я не только согласился работать над Amalur, но и контролировал процесс с самого начала.

? У вас была полная креативная свобода? Были же еще Кен и Р.А.Сальваторе, они могли вносить какие-то изменения в артдирекшен?

TM: Ну, мы все в каком-то смысле понимали, кто в чем лучше всего разбирается. В проекте было очень много художников, которые работали по моим эскизам – я проверял их работу, говорил, что нужно переделать и как именно нужно переделать. А Кен, конечно, мог порой сказать – слушайте, было бы круто, чтобы меч у этого парня светился красным цветом. И тогда мы добавляли эту деталь – потому что это действительно смотрелось круче. Кен, как ведущий геймдизайнер, никогда не говорил нам «вот эта броня должна выглядеть так-то». Наоборот, он говорил «вау, это крутая броня, а что если она сможет делать так или так?». И тогда мы говорили ему либо «нет, Кен, так, скорее всего, не получится», либо «да это же классная идея, мужик, надо попробовать так сделать».

? А возможности игрового движка вас сильно ограничивали?

TM: Да, технологии всегда ограничивают творчество – к счастью, в текущем поколении это куда меньшая проблема. Но ограничения, безусловно, были. Например, в моделях Amalur используется скелетная анимация, и там что-то около 50 костей в каждом персонаже. И я скажу честно, если бы этих костей было, например, 80, то мы бы смогли делать еще более невероятные штуки с персонажами. Вообще анимация была моей главной головной болью при разработке. Мы по десять раз переделывали различные варианты. Вы вряд ли заметите это в игре, но мне по-прежнему больно смотреть на некоторые вещи, когда возможности движка не позволяли нам сделать вот такое движение (Тодд замысловато размахивает руками, очевидно, произнося про себя какое-то заклинание. – Прим.ред.), поскольку оно не выглядело бы достаточно хорошо. Или вот движения мечом – я думал их сделать максимально плавными, с такими, знаешь, секундными паузами, красивыми замахами. Но оказалось, что вы, парни, нажимаете на кнопки с такой дикой скоростью, что ни о какой плавности не могло идти и речи. Курт и Кен всегда говорили мне: «Тодд, расслабься, пользователи будут сражаться так быстро, что не заметят никаких переходов между анимациями». А меня это очень волновало.

? Игра выглядит немного мультяшно и действительно чем-то напоминает комикс. Это специально получилось?

TM: Тут, наверное, дело в том, что я не фанат реалистичной графики и художественной составляющей, когда дело касается фэнтезийных игр. Оставьте это Battlefield и Call of Duty, там это уместнее. Я думаю, что все, кто любит фэнтези, любит этот жанр во многом из-за возможности пофантазировать, попридумывать всякие штуки. При этом в фэнтези не требуется слишком много деталей, они часто кажутся лишними, плюс так сложилось исторически. И люди привыкли к этому слегка мультяшному и яркому представлению – мы не хотели сильно отходить от классической палитры, мы старались, чтобы всем было в нашем мире привычно и комфортно. Конечно, он не совсем мультяшный, но и суперреалистичным его тоже не назовешь. Когда Blizzard делали арт для World of Warcraft, они вряд ли мыслили такими категориями, как «комиксовость» или «мультяшность», – они просто делали то, что, по их мнению, наилучше подходило для концепции игры. И все получилось очень здорово и ярко.

? Но Amalur местами выглядит довольно мрачно.

TM: Да, и это как раз потому, что мы построили мир, где есть все – и свет, и тень, и подземелья, и солнечные равнины. Мы нарисовали его, придумали историю и правила. И дали игроку в руки джойстик. С этого момента мы больше не контролируем процесс, мы больше не главные – главный теперь игрок. И он может идти куда угодно, делать что угодно. Мы никогда не узнаем, что это странное создание действительно хочет, не так ли? Мы все разные, нам всем нравятся разные вещи, в том числе и с художественной точки зрения. Это очень личная история. Поэтому мы старались включить в игру максимальное количество элементов, разнообразных и не похожих друг на друга локаций, чтобы какие-то из них обязательно «попали в точку», чтобы игрок сказал – мать твою, да это офигенно красиво. Я лично предпочитаю мрачные вещи, и, наверное, буду играть в Amalur в таком, знаете, шипастом доспехе, неделями буду не вылезать из подземелий, потому что меня очень прет эта тема, когда мрачно, когда скелеты. Но у нас очень много залитых солнцем, таких, знаете, милых очень деревушек, где весело и тоже есть чем заняться. И игрок может выбирать – а мы иногда устраиваем ему сюрпризы и смешиваем эти два цвета, яркий и темный, с точки зрения сюжета и всяких внутренних шуток в игре. И это действительно было одним из самых сложных моментов при разработке – как уместить все это в игру, как соблюсти правильный баланс между светом и тенью, между квестами и сражениями, чтобы игра понравилась абсолютно всем, чтобы каждый играл в нее так, как ему действительно хочется.

www.epidemz.net

www.epidemz.net

Авторы:
Анатолий Сонин, Вячеслав Мостицкий

ИГРОМИР 2011

ИГРОМИР МЕНЯЕТСЯ. ЕСЛИ РАНЬШЕ НА ВОПРОС «КАК ВАМ ВЫСТАВКА?» ЗАПАДНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ ОТВЕЧАЛИ ТОЛЬКО «ОЧЕНЬ ШУМНАЯ!», ТО ТЕПЕРЬ ПОДХОД СТАНОВИТСЯ КУДА СЕРЬЕЗНЕЙ. ИГРОМИР СТАЛ ОДНИМ ИЗ КРУПНЕЙШИХ МЕРОПРИЯТИЙ В ЕВРОПЕЙСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, И ИЗДАТЕЛИ НАЧИНАЮТ СМОТРЕТЬ НА НЕГО ИНАЧЕ. ПРИВОЗЯТ САМЫЕ СВЕЖИЕ ВЕРСИИ ИГР, ГОТОВЯТ НОВЫЕ ПОКАЗЫ, ВЫДЕЛЯЮТ РАЗРАБОТЧИКОВ – И НЕ КАКИХ-НИБУДЬ МАРКЕТОЛОГОВ, А НОРМАЛЬНЫХ РУКОВОДИТЕЛЕЙ ИЗ GEARBOX, ROCKSTEADY, DICE, CRYSTAL DYNAMICS. КОНЕЧНО, СЕНСАЦИОННЫХ АНОНСОВ ИГРОМИР НЕ ПРИНОСИТ, НО ЗДЕСЬ МОЖНО ПОИГРАТЬ В ПРИЯТНОЙ ОБСТАНОВКЕ И ПООБЩАТЬСЯ С СОЗДАТЕЛЯМИ ИГР – РАЗВЕ НЕ ДЛЯ ЭТОГО ПРОВОДЯТСЯ ВЫСТАВКИ? ВОТ И МЫ ОЦЕНИЛИ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ПРОЕКТЫ ИГРОМИРА 2011 И ПОГОВОРИЛИ С САМЫМИ ЗНАКОВЫМИ ЕГО ГОСТЯМИ.

РОМИР

RISEN 2: DARK WATERS

Разработчики «Готики» старой не собираются отставать от разработчиков «Готики» новой: студия Piranha Bytes продолжает свой свежий сериал Risen. На ИгроМир Risen 2 привезли в виде демки, и мы провели за ней около часа. Демка не совсем новая: она уже засветилась на Gamescom, но там игра была на немецком, а здесь на английском – и поэтому только теперь мы можем нормально поделиться впечатлениями.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Bytes
- **ДАТА РЕЛИЗА:** начало 2012

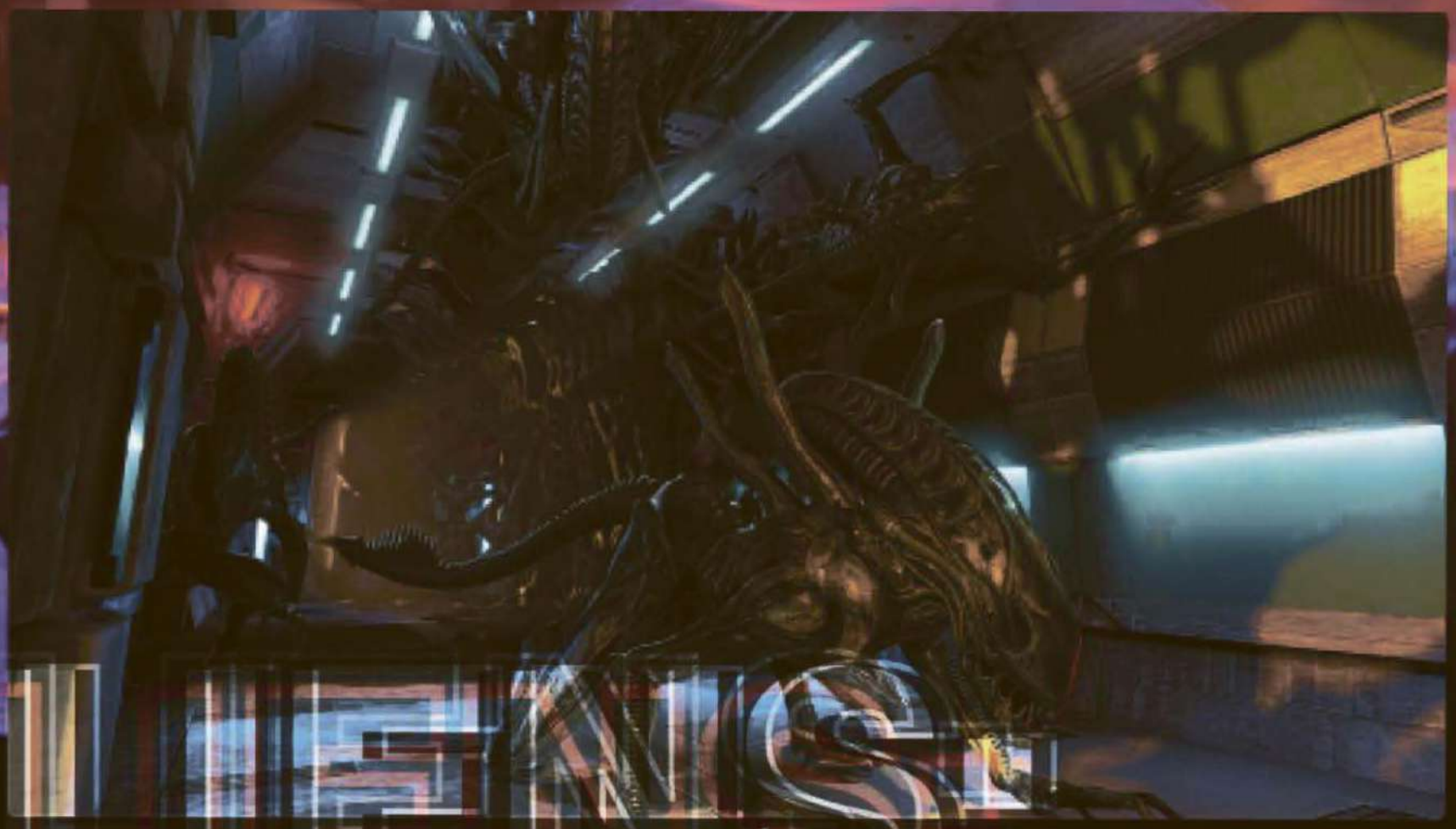
А впечатления вполне предсказуемые: это тот же Risen со всеми его минусами и плюсами. Мир, как и раньше, яркий и тропический – герой будет путешествовать по разным островам и каждый из них будет полностью открыт для исследования. Мы увидели, похоже, одну из самых ранних локаций: монстры тут еще совсем не страшные, герой ходит чуть ли не голышом, а местное поселение довольно мелкое. Мелкое, но кипящее жизнью: деревушка размером в пять домиков вместила кучу персонажей, каждый из которых готов как минимум дать квест. Стражник жалуется на пиратов, мэр просит поймать сбежавших рабов, повар хочет, чтобы вы отнесли на другой конец острова какую-то записку, а заключенный в местной тюрьме видит в вас спасителя и просит всяческой помощи. И в этом вся соль Risen: здесь почти нет случайных персонажей, у всех какая-то история, все готовы что-нибудь рассказать и предложить. И квесты часто бывают нелинейными. Например, когда мы попытались проникнуть в лагерь пиратов, путь нам преградил стражник. В диалоге всплыли опции «пригрозить» и «переубедить», но для каждой требовался соответствующий прокачанный навык. У нас ничего прокачано не было, поэтому пират остался непреклонен, и герои ушли со словами «найдем другой путь в лагерь». И ведь найдут, что характерно. Приятно, когда ролевая игра дает вот такую свободу для маневров.

Не менее приятно видеть в RPG хорошую боевую систему, но тут демка Risen 2 дала слабину: бои у нас были унылыми и сводились к тыканью в кнопку «бить». Но, опять же, это самое начало игры, никаких навыков у героя еще нет. Багов в демке было совсем немного, поэтому релиз в 2012 году ничего не должно испортить.

В мире Risen есть как мечи, так и огнестрел.

www.epidemz.net

ИЗДАТЕЛЬ: 1C-SoftClub
РАЗРАБОТЧИК: Gearbox
ДАТА РЕЛИЗА: 2012



ALIENS COLONIAL MARINES

МЭТТ ПАУЭРС
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

? Расскажите о своей роли в работе над Colonial Marines.

МП: Меня зовут Мэтт Пауэрс, я исполнительный продюсер в SEGA. Работать с Gearbox и Aliens я начал в начале прошлого года. Как вы знаете, Colonial Marines была анонсирована довольно давно, но до моего прихода все в основном работали над дизайном, сюжетом и прочим, а в активную фазу разработки команда перешла в прошлом году.

? У всех создалось впечатление, что игра находится очень долгое время в разработке.

МП: Скорее всего, Gearbox заявили о разработке так рано, потому что были просто слишком воодушевлены. Но на тот момент разработка по сути не началась.

? Сильно ли игра будет отличаться от кампании за пехотинца в прошлогодней Aliens vs. Predator?

МП: Если честно, я играл в нее совсем немного, потому что не хотел, чтобы что-то повлияло на мое видение игры по «Чужим». Мой главный источник вдохновения – это сами фильмы. Я пытался понять, почему людям так нравится этот франчайз, сочетающий в себе боевик, фантастику и ужасы. И именно на основе этого я хотел представить максимально каноничное продолжение киноленты.

? Кстати, странно, что никто раньше не пытался продолжить именно фильм, все делали вариации на тему и привлекали других персонажей вроде Хищника.

МП: Да, странно. Я сам над этим думал, но пришел к выводу, что это и к лучшему – случись оно все иначе, я бы не работал над Colonial Marines. В привязке к фильму большой и важный плюс игры:

www.epidemz.net

мы тесно сотрудничаем с 20th Century Fox, получили официальное разрешение от них сделать настоящий сиквел фильма, работаем с Сидом Мидом, одним из ведущих художников фильма Aliens. Поэтому мы смогли расширить каноничную историю и создать новых ксеноморфов, которые выглядят уместно и логично. Сид предоставил нам свои наброски кораблей, окружения, новых видов чужих, которые Джеймс Кэмерон не использовал в фильме. А теперь их используем мы в своей игре.

? В данный момент Fox также работает над новым фильмом, который снимает Ридли Скотт. Вы не боитесь, что ваша игра и новый фильм вступят в некое противостояние за аудиторию?

МП: Мы не видели ничего из нового фильма, так же как и съемочная группа ничего не знает о нашей игре. Но мы делаем совершенно разные продукты с разными героями. В любом случае, аудитория только в выигрыше.

? Те кадры, что вы показали на «ИгроМире», составлены заранее или это настоящий уровень из игры?

МП: На самом деле, мы сделали демку для презентации из разных кусков игры, в финальной версии все это будет происходить иначе.

? Вы подаете Colonial Marines в первую очередь как кооперативную игру. Не испортит ли это атмосферу, сюжет?

МП: Правда, что когда ты играешь с друзьями, не обращаешь внимания на сюжет. Тебе не так страшно, происходит больше стрельбы и действия. Поэтому лучше всего в первый раз пройти игру одному, а потом приниматься за кооператив. Он будет отличаться от одиночной кампании. Ксеноморфов будет больше, они будут лезть сразу с нескольких направлений, так что без напарников вы просто не справитесь. Поскольку друзья могут присоединяться и отсоединяться в любой момент, количество врагов и сложность будут автоматически изменяться. Также появятся ситуации, которые требуют действий нескольких игроков для дальнейшего продвижения по сюжету. Но не стоит забывать и про соревновательный мультиплеер. Зарабатывая специальные очки в мультиплеере, игрок получит возможность покупать или улучшать оружие, шлемы, прицелы и так далее. Все, что заработано в сетевой игре, автоматически переносится в кооператив и одиночную кампанию, и наоборот.

? В то же время, Aliens – это сюжетно-ориентированная игра?

МП: Конечно, у нас очень напряженная интересная история, в которую будут вовлечены множество персонажей, каждый со своим характером. В то же время, члены взвода, чье присутствие продиктовано сюжетом, будут присутствовать в игре даже во время кооперативного прохождения – друзья со своими персонажами и оружием, просто будут присоединяться к фиксированной группе, и сюжет от этого не пострадает.

? Что насчет AI? Чужие просто обязаны обладать хорошим искусственным интеллектом.

МП: Это очень важная часть игры для нас, ксеноморфы должны выглядеть разумными. Мы очень потрудились над их интеллектом. Например, если на детекторе движения вы видите врага впереди и идете ему навстречу, другие монстры легко могут тихо зайти вам за спину. Они активно используют вентиляцию и пытаются спрятаться, если были ранены. Их поведение адаптируется к действиям игрока.

? А детектор движения будет полезен, или он скорее для антуража?

МП: По этому поводу я люблю рассказывать одну историю. Я играл в один из последних уровней, где пехотинец оказывается в просторной темной комнате. И тут детектор начинает пищать. Чтобы увидеть, откуда происходит движение, нужно нажать специальную кнопку и достать прибор, но в таком случае оружие становится неактивным. Так вот, под пищащий звук я оглядываюсь по сторонам, не замечаю никого, потом достаю детектор и вижу, что вокруг меня штук двадцать красных точек. Оказывается, все чужие были на потолке. Так что да, детектор действительно полезен.

? Какое примерное соотношение будет в финальной игре между открытыми и закрытыми пространствами?

МП: Я не очень люблю измерять компоненты игры в процентах, потому что все они переплетаются, чередуются и создают единый поток впечатлений. В Colonial Marines будет достаточно и того и другого: корабль Sulaco, поверхность планеты, разрушенные заводы «Вейланд-Ютани», пещеры чужих.

? И напоследок: видел ли кто-нибудь из оригинальных создателей фильма вашу игру и что они обо всем этом думают?

МП: Людям из 20th Century Fox, которые принимали большое участие в работе над всем франчайзом, наша работа очень понравилась. Что касается режиссеров, то Рэнди Питчфорд, директор Gearbox, разговаривал как-то с Ридли Скоттом по поводу игры, но подробностей не знаем.

? Спасибо за интервью!

МП: И вам! Не забудьте написать, что игра выйдет в следующем году, будет локализована для России и поступит у вас в продажу одновременно с мировым релизом.

www.epidemz.net

ТОМБ РЕЙДЕР

ИЗДАТЕЛЬ: Crystal Dynamics
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

Мало кто ожидал от перезапуска серии Tomb Raider чего-то сверхоригинального и прорывного. Но с каждым показом публике игра становилась все краше и интереснее, а после беседы с Карлом Стюартом, глобальным бренд-директором Crystal Dynamics, все опасения окончательно развеялись. Один из главных людей, ответственных за новую Лару, поделился с нами свежей информацией.

КАРЛ СТЮАРТ
ГЛОБАЛЬНЫЙ БРЕНД-ДИРЕКТОР

? Первый вопрос: почему вы снова решили перезапустить франчайз? Это, кажется, уже третий раз (считая Angel of Darkness, серию Legend и Tomb Raider).

КС: Мы все же считаем, что это первый настоящий перезапуск серии. Все предыдущие игры, разрабатываемые Crystal Dynamics, продолжали сюжетную и геймплейную традицию. Ничего, по сути, не менялось. У Лары в Legend или Underworld были те же родители, то же богатство – она была тем же человеком, что и раньше. А теперь мы изменяем сущность Лары, природу ее приключений – и это мы делаем впервые.

? Неужели Лара теперь бедная?

КС: У нее есть деньги, и этот вопрос раскрывается по ходу сюжета, но она больше не использует их так, как использовала «старая» Лара. Например, в самом начале игры мы узнаем, что она никому не заплатила, чтобы попасть на корабль, она была, как все, волонтером. А как бы сделала старая Лара? Она бы купила корабль, всю команду.

? Ну она хотя бы осталась англичанкой?

КС: Конечно. Она родилась в Великобритании, у нее отличное образование, она занимается акробатикой, она много путешествовала. Но теперь она более приземленная, что дало нам основу для раскрытия характера новым способом. Отличная аналогия – это новый Джеймс Бонд. Создатели приблизили публику к персонажу Дэниела Крейга. Он уже не тот дамский угодник, какими были Шон Коннери или Роджер Мур. Он более жестокий, и мы видим его становление как агента, его первое убийство, его страдания по любимой. Но тем не менее, он все еще Джеймс Бонд.

? Но Бонд скорее культурологическая икона, чем настоящий живой человек.

КС: Да, но икона должна соответствовать своему времени. Поэтому Броснан был не так хорош в роли Бонда. Конечно, мы хотим сохранить Лару Крофт как своеобразный символ видеоигр, но в то же время должны показать, за что она борется теперь, как она сформировалась. Конечно, мы сохранили главные черты – костюм, внешние атрибуты, головоломки, изучение мира, но подошли к этому по-другому. В оригинальной игре вы с самого начала видите эту девушку в очках, в знакомом теперь уже костюме, с двумя пистолетами – но вы не знаете, откуда они, как

www.epidemz.net

она их получила и что они для нее значат. Вас не было, когда она впервые сделала это, это или это – нет связи. А в новом Tomb Raider вы частенько будете ловить себя на мысли: «А, так вот откуда она это взяла!» Сейчас она известна в основном благодаря внешнему виду, а мы хотим, чтобы ее знали и как персонажа с характером.

? Вы, кстати, не только Лару пытаетесь изменить, но и жанр, в котором она действует. Какие основные изменения с точки зрения игрового процесса нас ждут? Это скорее экшен, нежели адвенчура?

КС: Это, конечно, экшен-игра. Одно из самых значимых изменений – это получение рейтинга Mature (18+, для совершеннолетней аудитории). Мы взяли все главные черты оригинальных игр, но захотели добавить черты выживания в дикой природе. Лара оказывается на острове, и она делает то, что не делала раньше, и с ней случаются вещи, которые не происходили с ней ранее.

? А эти элементы выживания как-нибудь отражены в геймплее?

КС: Да, мы добавили этот пласт в игру. К примеру, первое, что нужно сделать при ранении, – остановить кровотечение и воспользоваться аптечкой. Если этого не сделать, Лара будет ограничена в своих возможностях – не сможет карабкаться на высокие преграды, быстро бегать и дальше прыгать. Ранения будут как заскриптованными, в рамках сюжета, так и случайными, которые происходят по вине игрока. Таким образом, мы хотим добавить некую долю ответственности для игрока. Если Лара спрыгнет со скалы и сломает себе ногу, в следующий раз вы вряд ли будете поступать так же.

? Много ли будет аптечек? Как сильно игроку нужно будет заботиться о здоровье Лары?

КС: Мы сейчас как раз думаем над количеством и распределением медикаментов на уровне. Мы не хотим, чтобы игрок отвлекался от сюжетной линии и бродил по острову в поисках каких-то предметов. Что касается интерактивности. Игроку не нужно будет вынимать занозы или зашивать раны – это же не Франкенштейн. (смеется) Мы сейчас работаем над этой частью игры, но какая-то доля интерактивности будет. С едой – примерно то же самое. Мы же не можем выстоять на ногах 24 часа без пищи – почему сможет Лара? Необходимо искать еду, охотиться на диких животных, которые живут на острове.

? Теперь вопрос про камеру. В новой игре она работает иначе.

КС: Да, работа камеры – это одна из первых вещей, что мы решили переделать, начиная создавать первый билд. Раньше камера всегда была за спиной, в любой ситуации, и работала не очень хорошо. Теперь, когда мы хотим сблизить пользователя и героиню, она будет подстраиваться под каждую ситуацию, менять ракурсы, будет более свободной. Мы наняли несколько новых работников, которые очень постарались привнести динамику в происходящее. Вспомним, например, драматичный эпизод в туннеле: когда камера показывает лицо Лары, вы видите страх и боль в ее взгляде. Поэтому мы постарались убрать с экрана второстепенную информацию вроде счетчика здоровья – она будет видна только тогда, когда это действительно необходимо. Весь интерфейс будет сосредоточен в лагере (Base Camp) – что-то вроде контрольной комнаты. Лагеря будут разбросаны в дюжине мест по всему острову. Там вы можете развивать своего персонажа и быстро путешествовать между лагерями.

? Получается, Tomb Raider будет игрой с открытым миром?

КС: Не совсем. Поскольку это игра с напряженным киношным сюжетом, схема типичного открытого мира нам не подошла. Поэтому мы разделили остров на локации, которые игрок сможет исследовать вдоль и поперек. А внутри них будут ключевые, сюжетные уровни поменьше. Но Лара будет открывать новые зоны поочередно, с приобретением новых способностей и инструментов. Например, по ходу игры она раздобудет скальный топорик и сможет забираться в ранее недоступные места. С получением новых предметов появляется возможность вернуться в уже известные локации и найти новые зоны и секретные гробницы, к примеру. Еще одна интересная особенность новой игры – динамичная смена дня и ночи и погодных эффектов.

? А остров будет бесшовным?

КС: Мы попытались избавиться от экранов загрузки в большинстве случаев. Но когда для быстрого перемещения по острову ты заходишь в меню лагеря, где виден только интерфейс, это приемлемо. Что касается перехода между зонами, то они будут более интерактивными и менее просторными, что дает время игре подгрузить следующий уровень... (крик и удары по стене из соседнего номера, где расположились разработчики из Rocksteady Studios) Что же там происходит у них? (смеется) Вообще, парни из Rocksteady очень веселые. Я был главным бренд-директором для Batman: Arkham Asylum и за это время очень сдружился с ними. Так о чем это я? Ах да, экраны загрузки – они будут только при быстром перемещении с одной точки острова в другую.

? Остров, на котором разворачивается действие, необитаем?

КС: Нет, там будет множество персонажей. И некоторые из них не совсем рады присутствию Лары.

? Что стоит ожидать от перестрелок? Опять система укрытий?

КС: Я пока не могу об этом рассказывать. Мы работаем над этим и стараемся отойти как можно дальше от привычной системы автоприцеливания. Но то, что я видел, – очень здорово и весело.

? Как насчет мистических элементов в сюжете?

КС: Конечно, остров будет окружать некая загадочная история, но она будет соответствовать настрою игры. Самое главное – загадка будет логичной. Ситуаций, когда Лара спускается в гробницу и находит там чертов космический корабль, не будет. Это не наша цель.

? Расскажите про новую систему акробатики. Она будет, как в старых играх серии, или более автоматической, как в Assassin's Creed?

КС: Наша новая система называется Free Movement System, которая также использует физический движок. Например, когда Лара прыгает, вы можете слегка корректировать траекторию полета, пытаясь дотянуться до висящей лестницы или, наоборот, затормозить перед раскачивающимся ящиком. Система очень интуитивная, не такая строгая, как в предыдущих играх. В то же время, иногда нужно быть очень аккуратным, особенно когда прыгаешь с колонны на колонну.

? Графический движок, что вы используете для своей игры – он полностью новый?

КС: Вообще-то, это старый движок, который мы сделали еще для Tomb Raider: Legend. Мы основательно над ним поработали. Последняя игра, которая его использовала, – это Lara Croft & The Guardian of Light. Да-да, та самая изометрическая кооперативная адвенчура. Вообще, движок хорош настолько, насколько хороши специалисты, его использующие. В Tomb Raider мы решили сделать акцент на реалистичной физике, на имитации различных физических процессов вроде огня или воды. Например, если я подожгу вот этот плакат (показывает на большой постер с изображением раненой Лары), то огонь начнет распространяться снизу вверх – можем попробовать, кстати, – и плакат сгорит. То же самое в игре – подожженное дерево будет со временем сгорать, огонь распространится с него на траву, с травы на стоящие в ней деревянные коробки. Мы выстроили множество головоломок на физике.

? И последний вопрос по поводу сотрудничества со Square Enix. Какую роль они играли в создании Tomb Raider?

КС: Почти никакую, откровенно говоря. Они только издатели. Например, дебютный CG-трейлер – это исключительно результат моей работы с отделом компьютерной анимации. Японские коллеги никак не повлияли на внешний вид, сюжет или персонажей нашей игры. Мы начали работу над Tomb Raider задолго до того, как Square Enix купила Eidos, еще в конце 2008 года. Когда они увидели результат нашей работы на тот момент, они просто сказали: «Продолжайте». То же самое касается, кстати, и остальных перезапусков Eidos: Deus Ex и Hitman.

www.epidemz.net

BATMAN: ARKHAM CITY

ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros.
РАЗРАБОТЧИК: Rocksteady Studios
ДАТА РЕЛИЗА: 18 ноября 2011

ДАКС ДЖИНН

СООСНОВАТЕЛЬ ROCKSTEADY

ДЖЕЙМИ УОКЕР

ДИРЕКТОР ROCKSTEADY

? «Аркхем Сити» уже ушла на золото. Но почему вы отложили PC-версию почти на месяц?

Д&Д: Потому что мы хотели сделать ее идеальной. В PC-версии намного больше технических нюансов, и мы хотим достигнуть визуального предела с тем, что имеем на руках. Мы также тесно сотрудничаем с nVidia по поводу поддержки 3D-режима и физических эффектов, вроде натуралистичного дыма или раздуваемых ветром бумажек и газет.

? Кстати, вы не боитесь, что в Arkham City злодеев так много, что для третьей игры их просто не останется?

Д&Д: Третья игра будет? Ура! У меня есть работа! (долго смеются) Если серьезно, то история Бэтмена настолько огромна, что всегда кто-нибудь найдется. Как-никак, на игру может уйти до сорока часов реального времени – для такого «фильма» нужно множество «актеров», верно? И не стоит забывать про любопытный факт – Бэтмен никогда не убивает. Поэтому взаимоотношения между ним и различными злодеями с каждой новой встречей становятся все сложнее и неоднозначнее.

? Учитывая огромные вселенные комиксов, фильмов и игр про Бэтмена, игрокам будет легко запутаться во всех этих взаимоотношениях.

Д&Д: Это правда, что существует множество версий Бэтмена, но мы с самого начала пытались создать очень характерную историю именно для геймеров, чтобы сюжет подходил под первоклассный геймплей. Мы не стараемся как-то рушить канон и придумывать новые взаимоотношения между персонажами – в этом нам большую помощь оказало издательство DC. В то же время, сюжеты наших игр вписываются в оригинальный канон и общую концепцию Человека-летучей мыши. Получается интересный симбиоз разных форм медиа.

? Собираетесь ли вы раскрыть характер Брюса Уэйна?

Д&Д: Нашей целью было сделать максимально правдоподобную игру именно о Бэтмене. Мы стремились дать игроку возможность почувствовать, каково быть рыцарем Готэма. Но когда Бэтмен снимает маску, становится ли он Брюсом Уэйном? Это интересный вопрос. Может, вся игра – это симулятор виртуальной реальности Уэйн Корпорейшн. (смеется) Но она точно не про Брюса.

? Почему в игре нет бэтмобиля? Его наличие могло бы быть вполне логичным.

Д&Д: Если вы изучите город повнимательнее, то увидите, что улицы Аркхэма не подходят для езды на бэтмобиле. Нашей изначальной установкой было создание самого продуманного и проработанного до мелочей города, который мы только могли сделать. И выяснилось, что главный герой вполне комфортно по нему перемещается без автомобиля, с помощью плаща и девайсов. Мы и не хотели делать из Arkham City гоночную игру. А вот парение на плаще – очень важный элемент игрового процесса как в одиночной кампании, так и в чэллендж-режимах.

? А сам Аркхэм основан на каком-то реально существующем городе?

Д&Д: Аркхэм, без сомнения, американский город. Но в плане архитектуры мы оглядывались на европейскую традицию – узкие улочки, извилистые дороги. Причем весь город был смоделирован вручную, все объекты были расставлены левел-дизайнерами лично, а не с помощью автоматического алгоритма.

? Об Аркхэм Сити можно было узнать еще в первой игре, найдя секретную комнату Джокера. Стоит ли искать чего-то подобного в сиквеле?

Д&Д: Скажем так: если вы знаете, кто такие Rocksteady, то должны ожидать разного рода сюрпризы.

www.epidemz.net

СТЕНД GAMELAND

На нашем стенде можно было принять участие в турнирах по Quake Live, Need for Speed: Shift 2 и других играх на мощных компьютерах от таких производителей как «Олди», «Ситилинк», Meijin, Wexler, iRU, «Юлмарт», USN – причем все ПК были собраны на базе процессоров Intel ® Core ™ i7 второго поколения. Также можно было принять участие в турнирах по StarCraft получить ценные призы. Или же решиться на гоночные заезды под руководством чемпиона мира по Need For Speed (по версии World Cyber Games), многократного призера российских и международных соревнований – Алана Енилеева. А каждый желающий смог побороться за главный приз турнира – процессор Intel ® Core ™ i3. В прямом эфире с места события проводилась видео-трансляция.

Наконец, посетители стенда могли принять участие в сборке компьютеров на скорость, получить призы от компании Gigabyte и задать свои каверзные вопросы приглашенным оверклокерам.

От гравитационных извращений иногда начинает кружиться голова.

TOP SECRET

ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
РАЗРАБОТЧИК: Saber Interactive
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

Компания Saber Interactive с начальством в Америке и программистами и художниками в России заявила о себе несколько лет назад, с релизом шутера TimeShift. Если вы такого не помните, ничего страшного – игра вышла не особо популярной, хотя трюки со временем там были интересными. Теперь свой послужной список разработчики продолжают не менее странным проектом: экшеном, где игрок контролирует гравитацию.

Мы поиграли уже в две демки Inversion (в одну на ИгроМире, в другую на Gamescom), но так пока и не привыкли к странной игровой механике. На базовом уровне все очень просто: два персонажа (кооператив разрешается) выходят на карту, расстреливают и пыряют штыками врагов, кидают гранаты и прячутся за укрытиями. Но на это сверху накладываются гравитационные махинации. Герои могут стрелять двумя разноцветными зарядами: один (синий) уменьшает гравитацию, другой (красный) ее увеличивает. Пульнули во врага синей энергией – и монстр подлетает в воздух, нелепо брыкаясь. Теперь его можно притянуть к себе или, наоборот, выбросить куда-нибудь подальше. Точно так же можно поступать с оружием и патронами, бочками, камнями, машинами и чем угодно еще. Красный заряд, наоборот, пришпиливает цель к земле – сильные враги от этого падают, а слабые тут же на месте расплющиваются. В Inversion очень приличная физика, и гравитационные заряды действуют не только на персонажей, но и на детали уровня. Подвесные мосты динамически разваливаются на части, грузы на веревке под давлением падают на землю, мелкие сооружения заваливаются на бок. Непонятно, насколько важно все это будет в геймплее, но мы надеемся как минимум на головоломки уровня Half-Life 2.

Мухлевать с силой притяжения могут не только герои: гравитационные девайсы есть и у некоторых злодеев. К тому же, на самих уровнях есть заготовленные гравитационные аномалии: через них герои переходят с пола на стену, со стены на потолок. Враги при этом могут быть вообще в другой зоне, поэтому иногда перестрелки ведутся вверх тормашками: люди, стоящие на земле, расстреливают людей, стоящих на потолке.

Все это очень странно и очень непривычно – и после демки остается легкое головокружение. Но идея как минимум интересная.

www.epidemz.net

ROYAL QUEST

Вот так выглядит прохождение данжена. Diablo как оно есть.

ИЗДАТЕЛЬ: 1C-SoftClub
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive
ДАТА РЕЛИЗА: 2 квартал 2012

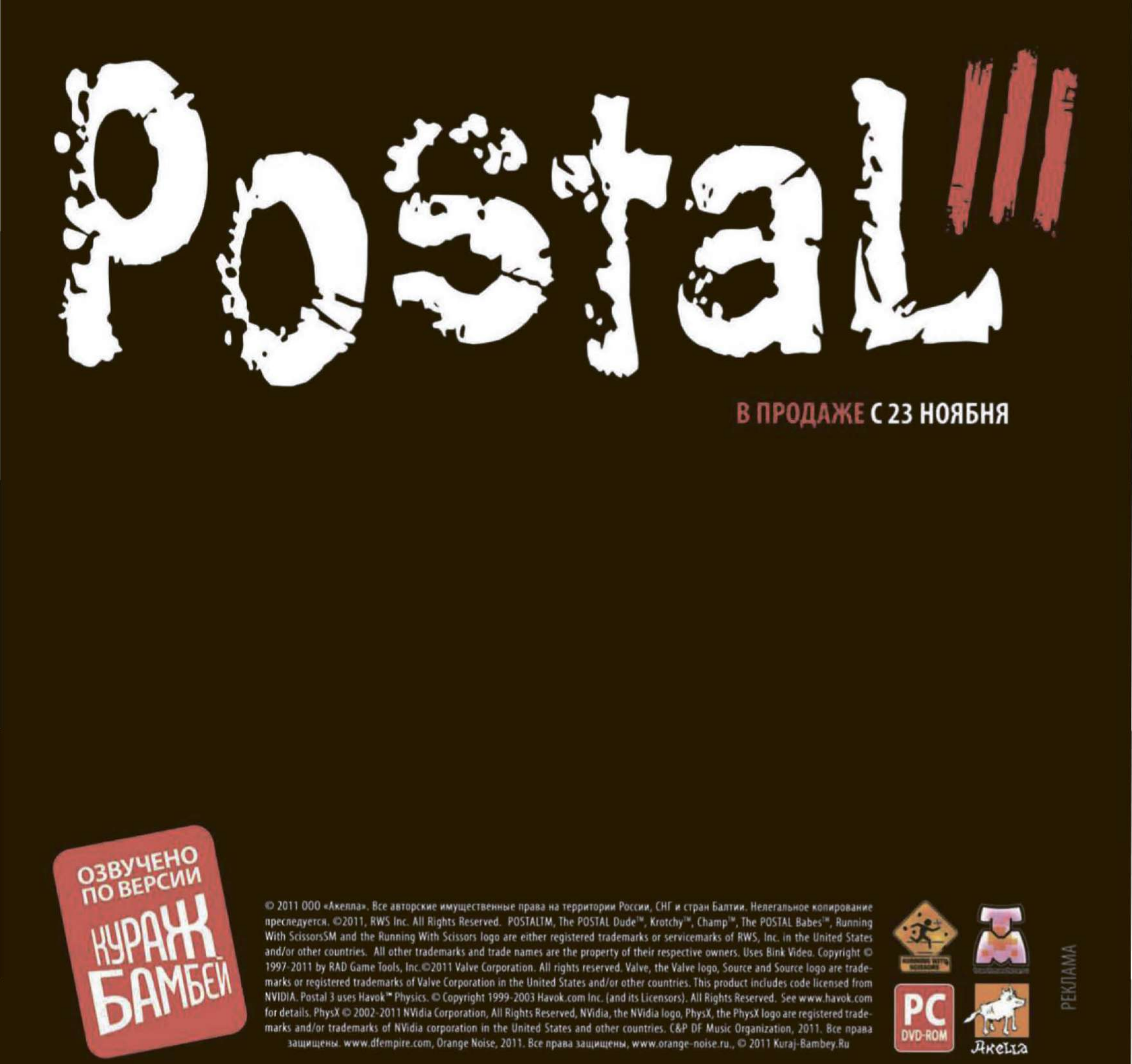
Главным отечественным проектом выставки стал Royal Quest, бесплатная MMORPG от создателей King's Bounty. Первое, что стоит сказать: выглядит игра шикарно, ничуть не хуже своей стратегической предшественницы. Камера в Royal Quest висит высоко и локацию показывает в мелком масштабе, но графика тут настолько хороша, что даже с видом из глаз мир смотрелся бы прекрасно (по меркам ММО, конечно).

Хотя по стилю Royal Quest напоминает King's Bounty, в сюжете и в геймплее две игры никак не связаны. Royal Quest построена скорее по формуле Ragnarok Online: вы бегаете со своим героем по лесам, горам и подземельям, рубите монстров мечом, спецприемами и заклинаниями, деретесь с другими игроками в PvP, получаете квесты в городах – все как обычно. Как и полагается, навыков целое море: показанные нам персонажи 50-го уровня могли кидать фаерболлы и ставить стены из огня, проклинать и благословлять, делать разнообразные выпады мечом и даже залезать на боевых маунтов. Верхом на ящерице или чокобо (конечно, называют их не чокобо, но выглядит именно так) герой-воин может продолжать сражение – при этом меняется набор навыков и выбирается второе, верховое, оружие. Если в обычном поединке мы использовали меч, то в седле биться было удобней уже с помощью копья. Такие битвы верхом, впрочем, доступны только персонажам-воинам: Крестоносцу (владеет также светлой магией) и Черному рыцарю (владеет магией черной, очевидно). Шесть других типов персонажей на маунтах могут только кататься, но и у них есть свои сильные стороны. Охотники владеют луком и умеют обращаться с животными, снайперы специализируются на огнестрельном оружии, волшебники бафают и лечат напарников, чернокнижники проклинают, сжигают и сеют смерть, ассасины быстрее всех дерутся и двигаются, а разбойники работают тихо и бьют исподтишка. В начале игры, впрочем, выбирать нужно не из этих восьми классов, а из базовых четырех (воин, лучник, маг, вор) – вопрос специализации встает перед уже прокачанными персонажами. В каждой из профессий есть, как полагается, и мужские, и женские персонажи – причем женские выглядят сейчас страсть как анимешно. «Мы совсем недавно изменили им дизайн, скоро и мальчиков такими же анимешными сделаем», – объясняют разработчики.

Сложно пока сказать, насколько «массовой» RPG будет Royal Quest. Тут определенно найдутся большие города, где должны собираться и торговать сотни геймеров. Но открытый мир слегка упрощен: когда вы выходите из города, вы попадаете не в большое чистое поле, а на этакий лесной (горный/болотный/пустынный) лабиринт, в котором есть свои монстры и NPC с квестами, свои входы в данжен и в PvP-зоны. Конечно, в таких лабиринтах встретятся другие игроки – но их на одной локации будет уже не сотня, а разве что около десятка. Нельзя назвать такое ограничение минусом Royal Quest: это скорее продуманная особенность геймплея. Разработчики пока не говорят, что будет продаваться в игровом магазине и по каким именно ценам, но понятно, что сама игра окажется целиком бесплатной. «Если вы готовы вкладывать время, – говорят авторы, – вы можете ни рубля на игру не тратить».

Некоторые классы могут драться верхом на маунте.

www.epidemz.net



ОЗВУЧЕНО ПО ВЕРСИИ КУРАЖ БАМБЕЙ

© 2011 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. ©2011, RWS Inc. All Rights Reserved. POSTALTM, The POSTAL Dude™, Krotchy™, Champ™, The POSTAL Babes™, Running With ScissorsSM and the Running With Scissors logo are either registered trademarks or servicemarks of RWS, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc.©2011 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Source and Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. This product includes code licensed from NVIDIA. Postal 3 uses Havok™ Physics. © Copyright 1999-2003 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. PhysX © 2002-2011 NVidia Corporation, All Rights Reserved, NVidia, the NVidia logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVidia corporation in the United States and other countries. C&P DF Music Organization, 2011. Все права защищены. www.dfempire.com, Orange Noise, 2011. Все права защищены, www.orange-noise.ru., © 2011 Kuraj-Bambey.Ru

PC DVD-ROM

Акелла

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Battlefield 2, Battlefield Bad Company 2, Call of Duty: Black Ops
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков, многопользовательский на 64 игрока

Автор:
Сергей Думаков

BATTLEFIELD 3

ВСЕОБЩИЙ ОСЕННИЙ ПРИЗЫВ, ЯВКА ОБЯЗАТЕЛЬНА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

- **ЖАНР:** First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Digital Illusions CE
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 260 или аналогичная Radeon, высокоскоростное соединение с интернетом
- **ИНТЕРНЕТ:** ea.com/ru/battlefield3

www.epidemz.net

О Battlefield 3, наверное, уже слишком мелко рассуждать в категориях компьютерных игр или электронных развлечений: когда впервые запускаешь ярлык с этим названием и попадаешь сначала в оболочку системы цифровой дистрибуции Origin, а затем в бездонные пучины фирменного сервиса Battlelog, сразу приходит понимание того, что имеешь дело с чем-то неизмеримо большим. И поначалу кажется даже, что самой игре в этом новом мире тесно и неуютно – она всего лишь еще один пункт в общем меню гигантской социальной сети, где можно часами изучать свою статистику, ругаться с немецкими подростками на форуме, создавать свой виртуальный взвод и настраивать аватар… Но с ней все нормально. О да, с ней все в полном порядке.

ШЕСТЬ ЧАСОВ ОДИНОЧЕСТВА

Запускать большую игру – самую, наверное, большую игру ближайших пяти лет – из браузерного окна довольно непривычно. Цепочку исполняемых приложений, которая ведет собственно на поле боя, вообще очень непросто отследить… и что, в конце концов, прикажете делать, если в один прекрасный день возникнут проблемы с Интернетом (или с любым из сервисов, которые вовлечены в столь сложный процесс)? В той же Bad Company 2 можно было хотя бы поразвлекать себя одиночной кампанией. Battlefield 3 такой роскоши не позволяет. Строгий надсмотрщик Battlelog ни на секунду не сведет с вас своего недремлющего ока: управление профилем, выбор режима игры, редактирование списка друзей – все делается в этой оболочке. Решение спорное, но отрицать удобство использования Battlelog глупо: когда все работает так, как должно, эта своеобразная социальная сеть вызывает только лишь положительные эмоции… другое дело, что работает она так лишь от случая к случаю (с подробностями можно ознакомиться во врезке неподалеку).

Что же касается одиночной кампании… она в Battlefield 3 есть, хотя игра вполне могла бы обойтись и без нее. Издателя, который ввязался в никому не нужное противостояние с именитым конкурентом, можно понять: бить – так по всем фронтам. Однако,

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Блестящее развитие прошлых идей серии, фантастическая картинка, огромный сетевой потенциал.

– Огромное количество багов и технических проблем на момент релиза, местами спорный дизайн карт, мудреная система запуска, необходимость регулярного присутствия в Battlelog.

САМЫЙ ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ ШУТЕР СОВРЕМЕННОСТИ С ИДЕАЛЬНОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ.

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Вертолеты больше рассчитаны на воздушный бой, чем на поражение пехоты – несмотря на непривычно мягкую управляемость, им очень трудно успеть за передвижением солдат.

PC-ВЕРСИЯ

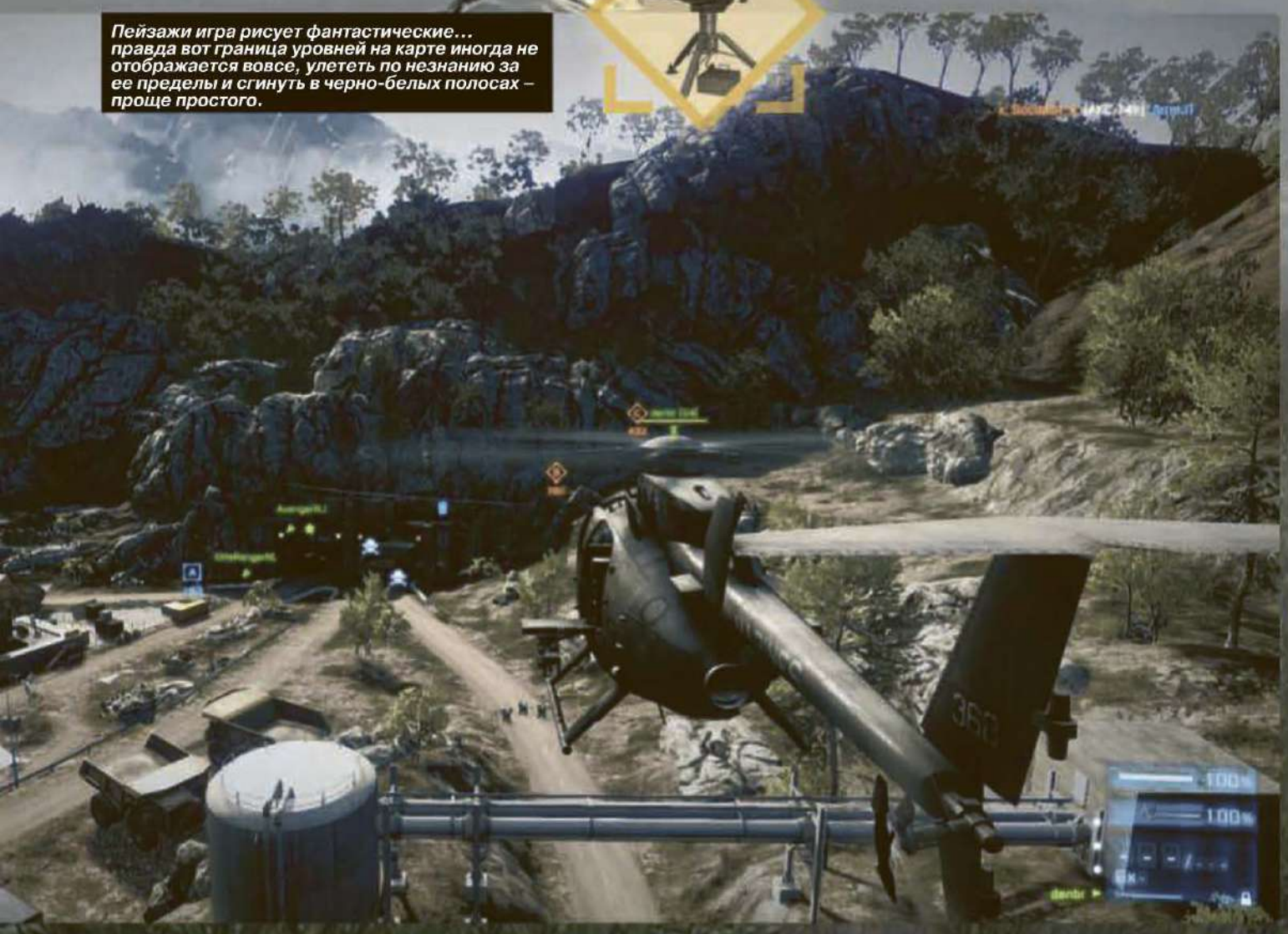
Запуск Battlefield 3 – самый противоречивый момент во всей истории проектов такого класса. Если совсем коротко: те, кто сделал предзаказ и тем самым получил доступ к игре на два дня раньше прочих, все эти сорок восемь часов рвали на себе волосы от злости и отчаяния. Battlefield 3 запускался криво или не запускался вовсе, серверы не выдерживали натиска желающих и мгновенно падали, игровой клиент раз в несколько минут зависал сам, ронял драйверы видеокарты или же уводил компьютер в перезагрузку. Вдобавок ко всему капризничал широко разрекламированный Battlelog: некорректно отображал списки серверов, не обращал внимания на выставленные фильтры поиска и мог запросто объявить, что абсолютно пустой сервер заполнен до отказа. Обладатели одних видеокарт жаловались на то, что могут хоть как-то запустить игру на средних настройках, несмотря на потраченные на «железо» сотни баксов, владельцы других пересылали друг другу самодельные патчи и инструкции, на сколько именно вольт необходимо поднять напряжение на графическом процессоре, чтобы Battlefield 3 вообще запустилась. Кроме того, игра десятком разных способов вышвыривала на рабочий стол тех немногих, кто чудом умудрялся в нее все-таки попасть… официальный форум был буквально завален жалобами и яростными требованиями вернуть деньги. Когда же к привилегированной публике добавились миллионы простых смертных, игра и вовсе на несколько дней превратилась в сущий кошмар: постоянные лаги, отсутствие свободных серверов, бесконечные краши и фризы! Чтобы в таких условиях разглядеть настоящее лицо Battlefield 3, требовалось огромное терпение. К чести разработчиков стоит сказать, что большую часть проблем им удалось решить в первую неделю после старта продаж. Среди фанатов, кстати, ходит шутка, что они стали участниками первого в мире гамма-теста компьютерной игры – и словно в подтверждение этого работники DICE божатся, что работают над улучшением Battlefield 3 круглые сутки. Как бы там ни было, сейчас игра работает стабильно и практически не выкидывает прежних фокусов – правда, Battlelog все так же чудачит и иной раз способен неприятно удивить.

www.epidemz.net

Одиночная кампания щедра на драматические эпизоды: главный герой то припадает на колено, то в ужасе вертит головой, то попадает в такие вот передряги.

по нашему скромному мнению, мир способен выдержать лишь одну Call of Duty, и, согласно бритве Дарвина, нет никакого смысла плодить сущности без необходимости. Будем честны: кампания Battlefield 3 выглядит, как кампания в Call of Duty; срежиссирована, как кампания в Call of Duty; длится столько же, сколько кампания в Call of Duty; играется так же и забывается столь же быстро, как кампания Call of Duty. То есть она как минимум не хуже (а в смысле графики и спецэффектов – гораздо лучше), но зажигательные приключения солдата Блэкберна способны по-настоящему увлечь лишь того, кто по каким-то причинам перепутал в магазине коробки и купил вместо одной игры другую. До смешного линейные (тут, например, нельзя открывать дверь самому – а если и можно, то только лишь после особого разрешения) эпизоды не имеют никакого отношения к бунтарскому духу Battlefield, но что самое важное – игрок, справившийся с одиночной кампанией, к сетевым баталиям окажется совершенно не готов. Она не демонстрирует ничего из того, что ждет бойцов в многопользовательском режиме, и не учит ничему, чем этот режим так хорош: ни тактике, ни стратегии, ни азам командных действий. В миссии, которая предполагает головокружительные воздушные бои в небе над Ираном, игроку достается роль не стрелка даже – наводчика, который в определенный момент должен нажать на одну кнопку, чтобы выбросить ракетные ловушки, и на другую – чтобы пустить ракеты (причем предваряющий миссию ролик едва ли не длиннее, чем сам бой)! Забавно выглядят и разговоры об особенностях игрового движка, поддерживающего невероятно реалистичное разрушение объектов в режиме реального времени: оно, может, и так, но тотально заскриптованное пространство кампании лишний раз проверить это утверждение не дает. Да, взрывы, похоже, просчитываются «на лету»... но, черт возьми, здесь даже указывается конкретное окно, в которое нужно попасть из гранатомета! С другой стороны, к режиссуре и качеству исполнения при всем желании не подкопаться: игра на чужом поле разработчикам бесспорно удалась, а смертельная схватка с крысой в ночном тоннеле наверняка войдет в историю как один из самых драматичных моментов компьютерных игр. Просто не нужно рассматривать одиночный режим как повод покупать Battlefield 3, иначе разочарование неизбежно. Это может прозвучать странно, но при всем внешнем великолепии он выглядит бледнее, чем аналог из Bad Company 2 – просто потому, что кампания в Bad Company 2 хоть и корявая, но все же самобытная и ни на что не похожая. И, кстати, разные виды автоматического оружия там стреляли по-разному.

С выкрученными на максимум настройками даже пролетевший мимо снаряд вызывает на экране настоящую бурю спецэффектов – чего уж говорить о касательном ранении.



Пейзажи игра рисует фантастические... правда вот граница уровней на карте иногда не отображается вовсе, улететь по незнанию за ее пределы и сгинуть в черно-белых полосах – проще простого.

МЫ С ТОВАРИЩЕМ ВДВОЕМ

С кооперативным режимом все обстоит несколько лучше. Это еще не настоящий Battlefield, но уже что-то очень на него похожее. На выбор предлагается шесть сценариев, каждый из которых можно пройти на трех уровнях сложности. Сценарии эти в основной своей массе представляют собой вариации на тему самых зрелищных моментов сюжетной кампании – с той лишь разницей, что роль одного из напарников исполняет не искусственный интеллект, а живой человек. Игра сразу же преображается: человек – это не скрипт, он способен на глупости и неожиданные поступки, поэтому даже самая рутинная задача по обороне моста может превратиться в увлекательную получасовую перестрелку. Вошедшего в раж напарника приходится прикрывать, в случае необходимости реанимировать и вести за собой, если тот заблудился в переулках местной локации (да, в кооперативных миссиях можно, в отличие от кампании, заблудиться). Один из сценариев, второй по счету, так и вовсе гениален – первый игрок управляет вертолетом и помечает цели, другой их уничтожает. Казалось бы, все очень просто – но именно тут совместный

Еще одно новое правило: теперь любой вид транспорта подрывается минимум двумя выстрелами из гранатомета. Даже маленький вертолет и жалкий «Газик».

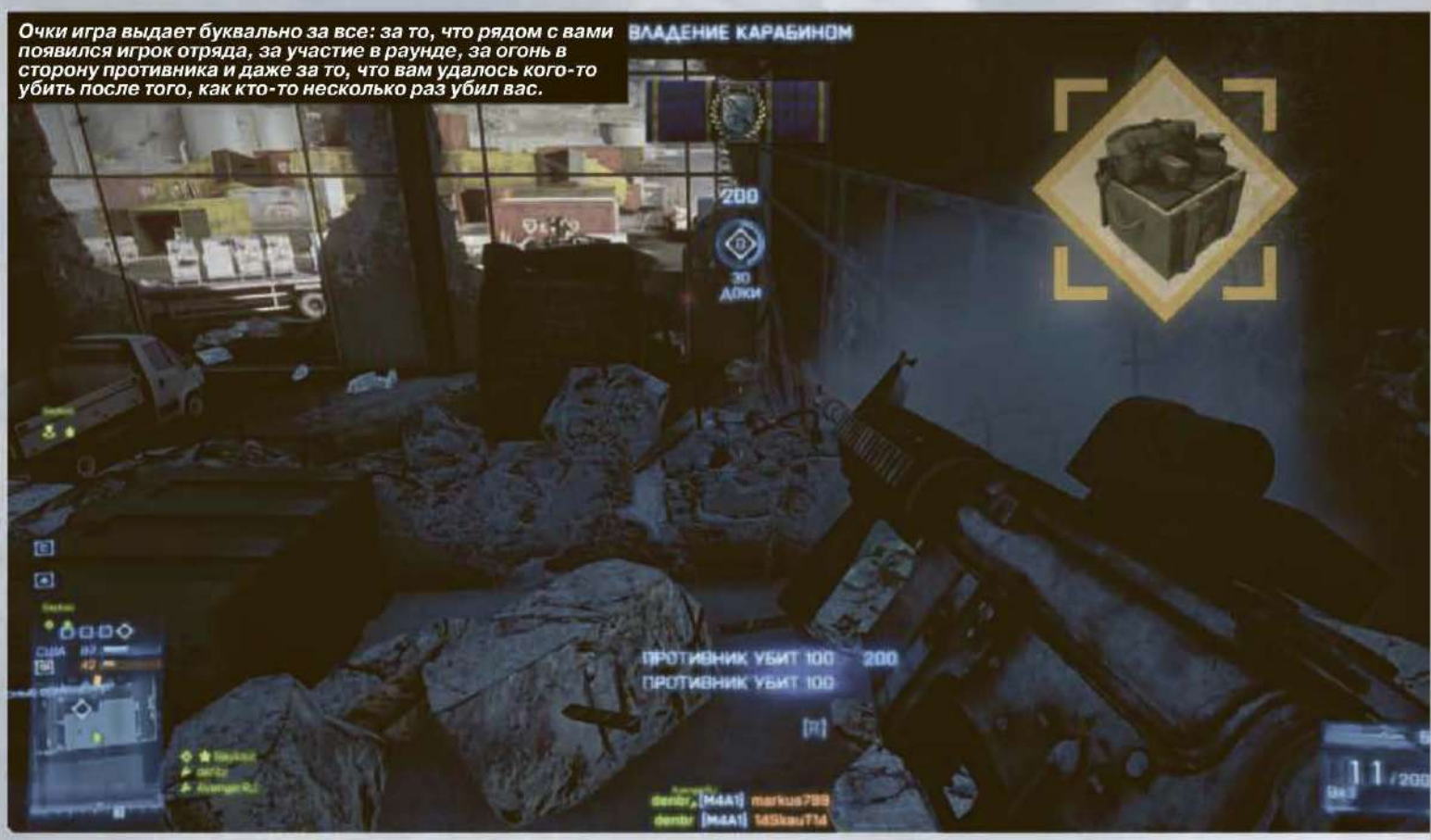
СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА С КРЫСОЙ В НОЧНОМ ТОННЕЛЕ НАВЕРНЯКА ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ КАК ОДИН ИЗ САМЫХ ДРАМАТИЧНЫХ МОМЕНТОВ В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

www.epidemz.net

режим превращается практически в туториал перед полноценной сетевой схваткой, поскольку одновременно демонстрирует взаимодействие различных родов войск, учит пилотированию и грамотному использованию бортового вооружения. Игра подсовывает в качестве врагов то пехотинцев, то минометный расчет, то бойца с гранатометом, то тяжелую технику... и все это на небольшом по местным меркам пятачке, выходит очень здорово, а главное – полезно.

Кроме этого, кооперативный режим позволяет разблокировать несколько дополнительных «стволов», в том числе любимую многими автоматическую винтовку G3 и лучший в мире (спасибо «ИжМеху»!) револьвер MP-412 Rex со старомодной переламывающейся рамкой и полимерной рукоятью. Правда, чтобы открыть даже один из них, придется изрядно попотеть: логика получения необходимых для этого очков такова, что быстрее всего они добываются на самом высоком уровне сложности... а самый высокий уровень сложности в Battlefield 3 – это смерть с пары попаданий и абсолютная невозможность находиться на поле боя в полный рост. Тут BF3 по-настоящему показывает зубы и ставит практические невыполнимые задачи: задание с бомбой в метро, например, превращается в сущий кошмар, до которого очень далеко даже самому лютому замесу на соответствующей сетевой локации.

Грустно одно: со всеми заданиями при должной сноровке можно справиться за вечер, если не заморачиваться с набиванием очков. А во второй раз впечатления от совместной игры уже не те: солдаты противника появляются в одно и то же время в одних и тех же местах, танки выезжают из-за угла по одной и той же дуге, а дремлющий враг в ночной стелс-миссии дремлет за одними теми же ящиками. К тому же практически в каждом задании игрок номер один абсолютно ничем не отличается от игрока номер два – хотя было бы куда интересней, если задачи или хотя бы вооружение у них разнились.



Очки игра выдает буквально за все: за то, что рядом с вами появился игрок отряда, за участие в раунде, за огонь в сторону противника и даже за то, что вам удалось кого-то убить после того, как кто-то несколько раз убил вас.

«Восточный базар» – одна из самых красивых и интенсивных карт, мечеть тут просто замечательная.

ТУТ ЖИВЕТ ПРАЗДНИК

Но какими бы серьезными ни были огрехи других режимов Battlefield 3 – бонусных, прямо скажем, режимов – достаточно один раз запустить сетевой матч, чтобы все встало на свои места. Здесь тоже непривычно много недоделанного и неработающего, но на сегодняшний день это – абсолютная вершина. Диск с Battlefield 3 следует немедленно поместить в Парижскую палату мер и весов в качестве эталонного боевика (у Парижа, кстати, к игре должно быть очень много вопросов). И до этого, конечно, было ясно, что DICE делает лучшие сетевые шутеры на планете, но теперь... теперь, друзья, чтобы заняться созданием многопользовательского милитари-экшена, нужна недюжинная смелость. Потому что Battlefield 3 идеальна – несмотря на кучу недостатков, несмотря на всю свою сырость и очевидное бета-состояние.

Сначала обращаешь внимание на качество картинки – а как же иначе? С точки зрения технологий BF3 побила все возможные рекорды; такой реалистичной, сочной, по-настоящему красивой игры мы еще не видели. Дьявол, как водится, в деталях (капли грязи на смотровом щитке шлема, отражения на мокром асфальте, вырывающиеся из подбитого вертолета клубы дыма), но и в целом уровень детализации, уровень визуально вкусного – просто космический. И да, все обещанное работает: городские многоэтажки постепенно разваливаются под гранатометным огнем, воздух дрожит от гула пролетающих снарядов и рокота истребителей, в глаза бьют лазерные целеуказатели и тактические фонари... настоящее пиршество, блокба-

Весьма раздражающий эпизод кампании. Нудно и скучно! Одно и то же приходится повторять какое-то дикое количество раз.

www.epidemz.net

стер в каждом кадре. На официальном форуме посмеиваются, что в следующей части игры сцена убийства врага ножом будет длиться 15 секунд, а режиссировать ее будет Майкл Бэй – однако в каждой шутке, как известно, шутки лишь малая часть. Уж непонятно, каким именно образом это удалось авторам Battlefield 3, но в момент очередной насильственной трахеотомии в глазах несчастной жертвы можно прочитать неописуемый, абсолютно некомпьютерный ужас.

ЭСТЕТИКА КАСТОМИЗАЦИИ

Потом, когда с происходящим понемногу свыкаешься и понимаешь, что надо куда-то бежать и в кого-то стрелять, наступает катарсис второго уровня. Дело в том, что о главном сюрпризе разработчики на всем протяжении своей чудовищной рекламной кампании молчали. В игре полностью изменилась механика, тактическое взаимодействие классов и сама динамика боя. Вроде бы, ничего страшного: у штурмовика отобрали ящик с боеприпасами и отдали его медику, у медика в пользу штурмовика конфисковали аптечку и дефибриллятор (инженеры и снайперы остались при своих). В принципе, схема знакома еще по второй части, но во второй части не было физического мотора Frostbite 2 и той бешеной скорости, на которой работает Battlefield 3, – плюс дизайн карт, у которого в этом году тоже сместились акценты. В результате впервые, наверное, получилось так, что внутри каждого класса можно вырастить уберсолдата для любых нужд. Штурмовик с аптечкой и винтовкой, на которую установлен четырехкратный оптический прицел, – настоящая машина смерти, справиться с которой невероятно сложно, особенно если при первых же признаках опасности он падает на живот и прячется в собственноручно сделанном укрытии. Инженер – вообще едва ли не самый сильный класс, имеющий в своем распоряжении и чудовищно мощные карабины, и ракетные установки, и противотанковые мины (которые теперь можно носить параллельно с гранатометами), и дистанционно управляемые роботы, способные минировать передатчики и уничтожать вражескую технику. Солдат поддержки, оснащенный пакетами взрывчатки, тяжелым автоматом на сошках и бесконечным боезапасом, в одиночку способен сдержать целую армию. Ну и снайпер, для которого возможность атаковать позиции врага лежа сама по себе является царским подарком, тоже не промах: он может устанавливать мобильные пункты возрождения, управлять беспилотниками и мастерски обращаться с другими гаджетами, коих в его распоряжении просто невероятное количество (кроме того, снайперские винтовки в Battlefield 3 обладают огромной поражающей силой, в разы превосходящей аналоги из той же Bad Company 2). Причем основные плюсы каждого из классов доступны сразу же, с первых уровней развития! Изменился и принцип прокачки вооружения: если тебе стал доступен коллиматорный прицел для автомата M416, это значит, что использовать его ты сможешь только на автомате M416. Для остальных видов оружия его нужно «прокачивать» заново. На практике это означает, что новый ствол, полученный в результате долгих боев, становится ощутимо полезней далеко не сразу – более того, воевать с ним в разы неудобней, чем с полностью развитым, но менее мощным аналогом.

Система настройки бойца претерпела по сравнению с предыдущими ча-

Количество мелких предметов и сооружений на картах – ошеломительное, иной раз можно оказаться в окружении десятка бойцов, не видя при этом ни одного из них.

Иногда логикой уровней игра напоминает, страшно сказать, Counter-Strike. Чур меня, чур!!

Вояки перемещаются по карте абсолютно естественно – и совсем не похоже на то, как они делали это в Battlefield 2 или Bad Company 2. Консультации Энди Макнаба не прошли даром.

Даже самый обычный танк стреляет практически очередями – а уж что вытворяет танк, хорошо укомплектованный, даже страшно рассказывать.

ТАКТИКА НИКУДА НЕ ИСЧЕЗЛА, ПРОСТО ДУМАТЬ ПРИХОДИТСЯ В ДЕСЯТЬ РАЗ БЫСТРЕЕ – ПОКА КРЫША, ПОД КОТОРОЙ ТЫ НАШЕЛ УКРЫТИЕ, НЕ РУХНУЛА ТЕБЕ НА ГОЛОВУ.

www.epidemz.net

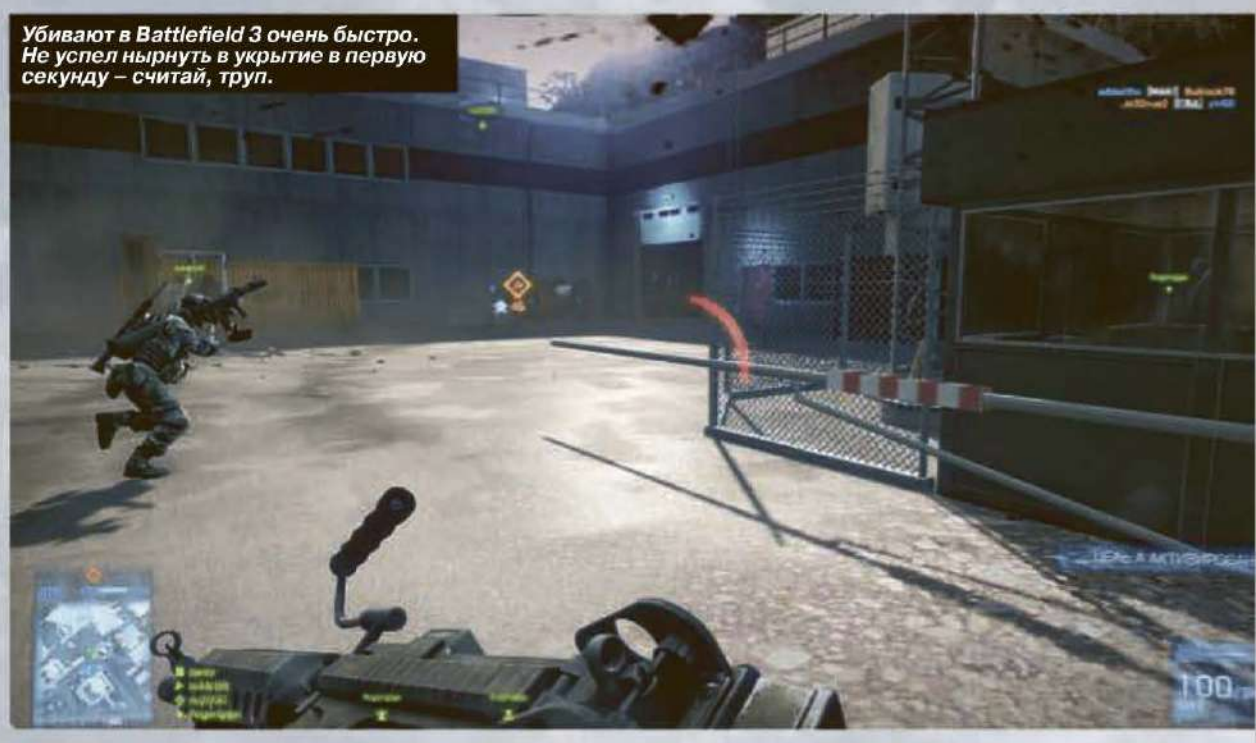
стями игры не менее серьезные изменения. Есть основное оружие, на которое можно навесить до трех апгрейдов одновременно: надствольный, подствольный, дульный. Есть личное оружие, то есть пистолет, он не улучшается, но сам по себе бывает самых разных видов – с фонариком, например, или со снайперским прицелом. Есть два вида гаджетов (у штурмовика по умолчанию это дефибриллятор и аптечка, причем позже открываемый подствольный гранатомет предлагается в качестве альтернативы меднабору). Есть, в конце концов, специализация, которая теперь может распространяться не только на конкретного солдата, но и на весь отряд, в котором он состоит. Грамотное использование последнего нюанса позволит каждому из членов взвода в два раза быстрее перемещаться по полю боя, обладая иммунитетом к поражениям от взрывов и имея в запасе двойное количество патронов и ручных гранат – как вариант, всего таких специализаций семь.

А вот ночная локация, Тегеран, тут слишком, гхм, ночная – часто возникают грустные ассоциации с неграми и углем.

ТУТ СТЕНА, И ТАМ СТЕНА

В том, что касается дизайна карт, DICE тоже удивили. Основных режимов игры по-прежнему два. Локации традиционно огромны, но в них стало меньше свободного пространства и больше «коридорных» боев, причем это касается как динамичного штурма передатчиков, так и более тягучего и размеренного «захвата». Путей атаки масса, но все они кишкообразны, хорошо простреливаются и не дают возможности организовать массовый «навал», как это нередко бывало в прошлых частях сериала. Даже на самой большой из карт, «Операции «Огненный шторм», основные схватки идут на каких-то шахтных лестницах и чуть ли не в сточных канавах, в то время как авиация и техника заняты, в основном, выяснением отношений между собой. В таких условиях жизнь солдата ярка и коротка, вне зависимости от скилла и достигнутого уровня, и если уж говорить о балансе, то каждый класс обладает и собственной ахиллесовой пятой: прицел снайпера бликует, выдавая его местоположение; у инженера слишком маленький боезапас (помимо этого его тоже легко отследить по дымному следу от пущенной ракеты); «поддержка» слишком долго перезаряжает оружие и выделяется яркими деталями камуфляжа (привет из Bad Company 2), а штурмовик очень часто вынужден лезть под пули, чтобы оживить товарищей – то есть баланс в кои-то веки и вправду настроен очень тонко, а карты сконструированы таким образом, чтобы никто не чувствовал себя лишним на этом карнавале свинца и пламени. Кому-то может показаться, что стало меньше места для маневров и тактических изысков, но это не так. Тактика никуда не исчезла, просто думать приходится в десять раз быстрее – пока крыша, под которой ты нашел укрытие, не рухнула тебе на голову. А вот устроить команде нубов штурм унд дранг получится вряд ли – механика Battlefield 3 работает так, что каждый сантиметр карты приходится выгрызать зубами, сколь бы слабый соперник тебе ни противостоял. Одно из главных, кстати, новшеств игры, система подавления противника огнем, доступно абсолютно всем и совершенно не требует никаких особых навыков. То есть можно просто палить из ручного пулемета в направлении врага, и у того «поплывет» картинка, зазвенит в ушах и возникнет стойкое ощущение общего дискомфорта – прекрасное средство против зазнавшихся «отцов».

Убивают в Battlefield 3 очень быстро. Не успел нырнуть в укрытие в первую секунду – считай, труп.



Но тут же нельзя не отметить, что идея с «универсальными» картами – каждая из них может быть приспособлена и под «штурм», и под захват контрольных точек – на деле оказалась неудачной. С первого взгляда понятно, какая локация под какой режим создавалась изначально (и что именно вымучивали для пресловутой «универсальности»). В итоге изумительнейшая «Граница Каспия» во время штурма превращается

Когда эти веселые парни просят в качестве проверки помахать закрылками, хочется запустить в них ракетой: это же одиночная игра, пустите же, наконец, в бой, сам разберусь!

Разрушения стали масштабней и сложнее… а вот самих объектов деструкции, увы, на картах очень мало.

www.epidemz.net

Танки, как и другой транспорт в Battlefield 3, теперь чинятся самостоятельно, без участия водителя. Главное, чтобы процент брони не упал ниже 50 процентов – тогда поможет только инженер с шанцевым инструментом.

Каждый вид техники прокачивается отдельно – тот же принцип, что и для основного оружия.

в жалкий огрызок самой себя и эффективно использует едва ли треть собственного рельефа, а заточенный под оборону передатчиков «Пик Дамаванды» на период борьбы за флаги и вовсе скукоживается до пределов мизерного тоннеля, лишая игроков радости от затяжного прыжка с огромной высоты, который сам по себе – отличный повод купить игру.

ВАМ ПОВЕСТКА

Как бы там ни было, никакие слова и оценки не смогут передать главного – почему в Battlefield 3, несмотря на проблемы с анимацией (довольно часто солдат стреляет и перезаряжается одновременно), проблемы с оптимизацией движка, десятки других проблем, мелких и крупных, так весело играть. Именно весело! Можно много говорить об освещении, которое в игре в разы лучше того, что можно увидеть в реальной жизни; можно расписывать ощущения от стрельбы – максимально приближенные к реальным, как уверяют знатоки; можно совершенно по делу восхититься звуком, однозначно лучшим в компьютерных играх на текущий момент... и всего этого будет недостаточно, все это будет лишь частью правды. Здесь всегда весело, потому что тут никогда не бывает скучно – вот, пожалуй, в чем главный секрет обаяния Battlefield 3. При всей своей серьезности, при всей показной брутальности и массивности, игра по-прежнему остается огромной песочницей, в которой можно делать все, что угодно. Это особая свобода, безрассудная свобода – когда ты садишься в танк и вместо того, чтобы ехать по крутой кольцевой дороге, едешь по прямой, не выдерживаешь скорость и падаешь с обрыва прямо на вражеский отряд, распластавшийся под горой в ожидании твоего появления. Или садишься в вертолет, взмываешь ввысь и пересаживаешься на место пулеметчика, чтобы уложить обнаруженного снайпера, пока вертолет падает, – и у самой земли снова ныряешь в кабину и уводишь винтокрылую машину в небеса. Battlefield 3 поощряет такие моменты, она создана ради таких моментов – и вся, целиком, состоит из таких моментов. Тех, кто ожидал от нее чего-то иного, нам искренне жаль, а всем остальным... Всем остальным – добро пожаловать в многопользовательскую игру. У нее еще все впереди.

Система тяжелого вооружения стала чуть сложнее. Вместо тепловых маяков, по которым ракета наводится на любую технику, инженер теперь вынужден выбирать между «Стингером» для воздушных целей и «Джавелином» – для наземных.

При стрельбе по удаленным целям отдача чувствуется гораздо сильнее, чем раньше. А снайперу и вовсе приходится задерживать дыхание, чтобы прицел не ходил ходуном.

Килл-кам в игре все же есть – хотя поговаривают, что разработчики этого очень не хотели.

ГОРОДСКИЕ МНОГОЭТАЖКИ ПОСТЕПЕННО РАЗВАЛИВАЮТСЯ ПОД ГРАНАТОМЕТНЫМ ОГНЕМ, ВОЗДУХ ДРОЖИТ ОТ ГУЛА ПРОЛЕТАЮЩИХ СНАРЯДОВ И РОКОТА ИСТРЕБИТЕЛЕЙ, В ГЛАЗА БЬЮТ ЛАЗЕРНЫЕ ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛИ И ТАКТИЧЕСКИЕ ФОНАРИ... НАСТОЯЩЕЕ ПИРШЕСТВО, БЛОКБАСТЕР В КАЖДОМ КАДРЕ.

www.epidemz.net

ЛАРС ГУСТАВСОН

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР МУЛЬТИПЛЕЕРА

? Давайте поговорим о Battlelog. Почему EA не сделает одну социальную сеть для всех игр? Зачем отдельные Battlelog для Battlefield и Autolog для каждого выпуска Need for Speed? Функции-то очень похожи.

ЛГ: На самом деле сейчас все эти социальные сети для игр – штуки локальные. Разработчики Need for Speed сделали свою сеть, мы сделали свою, и это никак не связано, мы работали независимо. Над Battlelog мы трудились много лет, задолго до появления Autolog. Но мы все же часть EA и, конечно, какие-то идеи взяли у своих коллег – это один из плюсов работы в большой компании.

? А почему вы не интегрировали Battlelog в саму игру? Зачем для этого отдельный сайт?

ЛГ: Надо спрашивать, наоборот, почему мы не сделали весь Battlefield 3 в окошке сайта (смеется). Может быть, в будущем Battlelog мы встроим в саму игру, но отдельный сайт все равно всегда будет. Это просто удобно: вы можете с работы, например, сюда заходить. Или можно, например, играть в версию для Xbox 360, а на ноутбуке держать открытым сайт Battlelog, где написано, что ваши друзья делают, что происходит в сообществе. Так что для продвинутых игроков это очень полезная вещь.

? В чем вы видите главное отличие Battlelog от Elite для Call of Duty?

ЛГ: Во-первых, у нас все бесплатно (смеется). Но вообще мы не стараемся сравнивать свою игру с какими-то другими. Мы делали Battlelog специально для сериала Battlefield и бессмысленно проводить аналогии с сервисом для какой-то другой игры. Мы ориентировались только на то, чтобы наши фанаты были всем довольны.

? Что вы думаете об отзывах по открытой бете? Многим не понравилась карта Operation Metro, что бы вы таким людям ответили?

ЛГ: Я бы ответил, что открытая бета – это не демка, это бета. Мы ее делали для того, чтобы найти последние ошибки в игре, подравнять баланс, посмотреть на работу Battlelog. И для этого нам подходила Operation Metro, это было очень удачное тестирование.

? Но если бы вы показали, например, самолеты, вы бы смогли найти еще больше ошибок и еще лучше подравнять баланс, разве нет?

ЛГ: Всем никогда не угодить.

? Но ведь все любят самолеты!

ЛГ: (смеется) Некоторые вообще не любят транспорт в шутерах и хотят поиграть без него. И в этом плюс Battlefield – мы можем угодить любым требованиям. Но не в бете, а в финальной игре. Бетой мы в любом случае очень довольны.

? Почему вы решили давать игроку очки, когда рядом с ним кто-то возрождается?

ЛГ: Хочется поощрять людей за то, что они разумно играют в команде. Если вы работаете хорошей точкой для респона, вы молодец и заслужили очки – для этого ведь нужно быть на самой линии фронта, но в то же время не соваться под самые пули.

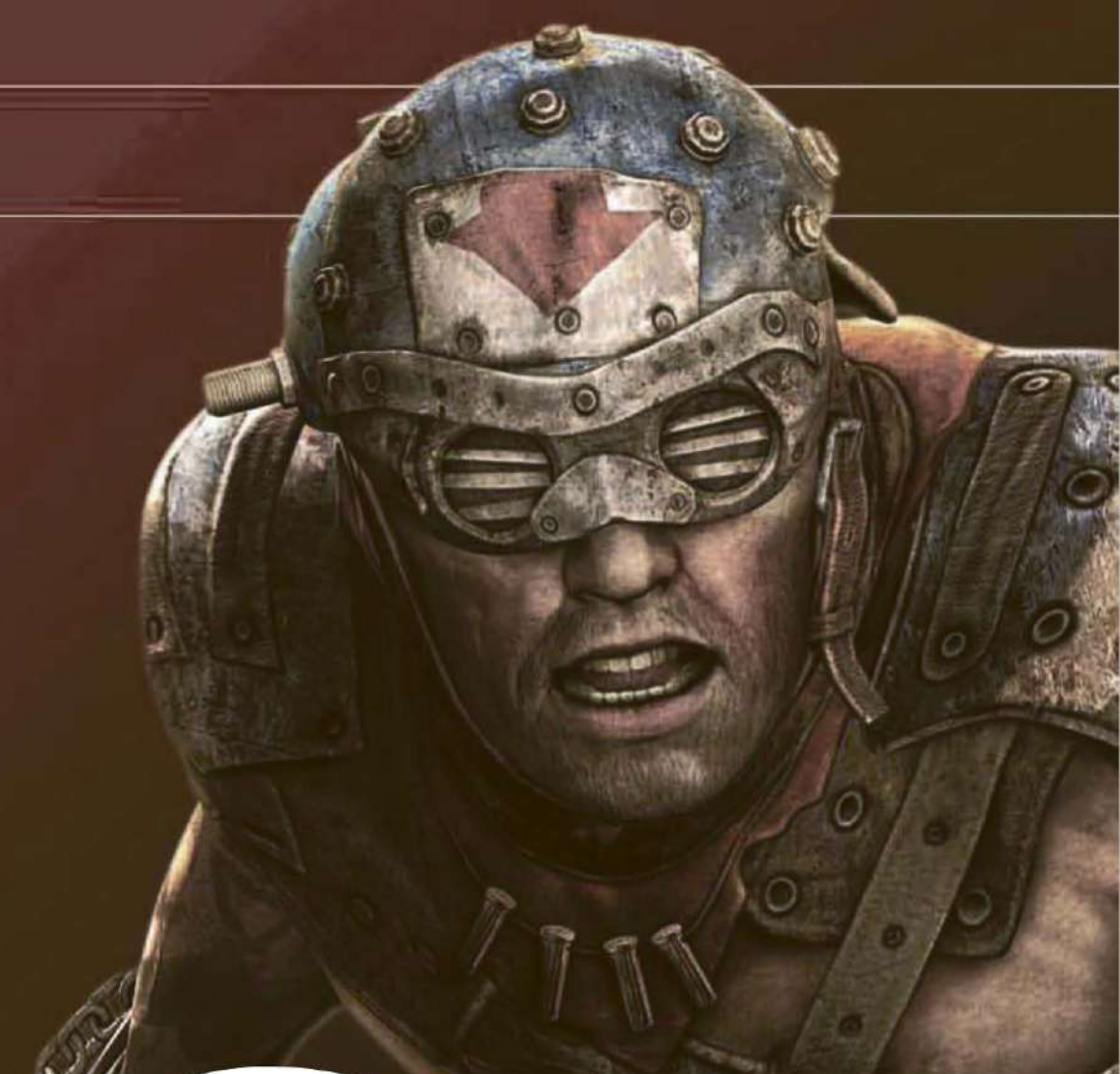
? Valve собирается в новый Counter-Strike добавить кросс-платформенную игру. Что вы об этом думаете?

ЛГ: Я сам пока не уверен, хорошая это идея или нет. Это можно интересно обыграть, но я не знаю, стоит ли вообще затевать кросс-платформенные матчи в шутерах. Это накладывает массу ограничений, в конце концов: например, на картах Battlefield 3 в ПК-версии может играть больше народу, чем в консольных версиях. И если делать кросс-платформенную игру, то придется ставить искусственные ограничения на ПК, чтобы платформа была на одном уровне с консолями. Я не уверен, что это разумно. Поэтому наш подход – работать с каждой платформой отдельно.

? Battlefield 3 – главный релиз года для EA. Чувствуете давление начальства, ответственность?

ЛГ: Какое давление, нет никакого давления! (смеется) Я работаю над сериалом уже 12 лет, и после релиза Battlefield 1942 ответственность, помнится, очень сильно давила на команду – надо было самих себя переплюнуть. Но постепенно к этому привыкаешь. И мы любим дух соревнования, он нас мотивирует, помогает нам работать.

www.epidemz.net



RAGE

ШОТГАН, КАРДАН И ПУСТОТА

- **ЖАНР:** First-Person Shooter, Racing, Role Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** id Software
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD 4200, необходима активация через интернет
- **ИНТЕРНЕТ:** www.Rage.com

Ну вы, конечно, в курсе: упавший на землю метеорит уничтожил (вроде бы) цивилизацию такой, какой мы ее знаем. Небольшие группы выживших окопались в собранных на скорую руку из металлолома городках и ведут обычную постапокалиптическую жизнь: воюют, торгуют, пытаются наладить друг с другом дипломатические связи и избавиться от назойливой опеки тех, кто поспешил объявить себя Правительством. Главный герой Rage узнает о сложившейся ситуации постфактум, когда приходит в себя после долгого капсульного анабиоза – и, едва очнувшись, тут же получает перо в бок от предводителя местных мутантов. От смерти его спасает внедренная в организм сложная система жизнеобеспечения, включающая в себя, помимо прочего, мощный внутренний дефибриллятор. Кроме того, на выручку герою приходит...

Вообще говоря, пересказывать сюжет Rage, как и любой другой игры id Software, довольно скучно – даже немного стыдно, потому что, как и в любой другой игре id Software, он не имеет тут ровным счетом никакого значения (собственно, поэтому каждый найдет здесь именно то, что захочет – Borderlands, Fallout или что-то еще). Все, чем игра богата, она демонстрирует в первые же секунды: парень с дробовиком, пустошь, баги. Мутанты. Если вы видели стартовую миссию – вы видели Rage целиком, ничего нового об этом мире в дальнейшем сказано не будет, за сказками и мифологией, пожалуйста, пройдите в другой отдел. Все потому, что Rage, как и любая другая игра id Software, продает не сюжет и даже не технологии. Rage продает игровую механику.

РАЗРЫВНОЙ В ГОЛОВУ

А механика тут – феноменальная. Идеального гибрида FPS, ролевой игры и гоночного симулятора, само собой, не вышло – но и шутер-антиутопия, и гонки на выживание во вселенной этого шутера (граница между ними, кстати, очень четкая, но об этом ниже) обладают одной крайне важной для компьютерной игры характеристикой: они липкие. По-хорошему липкие. Из городов, где персонажи в невообразимых нарядах раздают смешные задания, хочется убраться как можно скорее, как бы красиво они ни выглядели – в

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

+ Игра выжимает все соки из текущего поколения компьютерного железа – ничего красивее на ПК еще не выходило. Ну и шутеры у id по-прежнему выходят первоклассные, ничего не скажешь.

– Скудный мир Пустошей, деревянные персонажи, нелепые ролевые элементы, излишняя прямолинейность повествования, дефицит игрового контента.

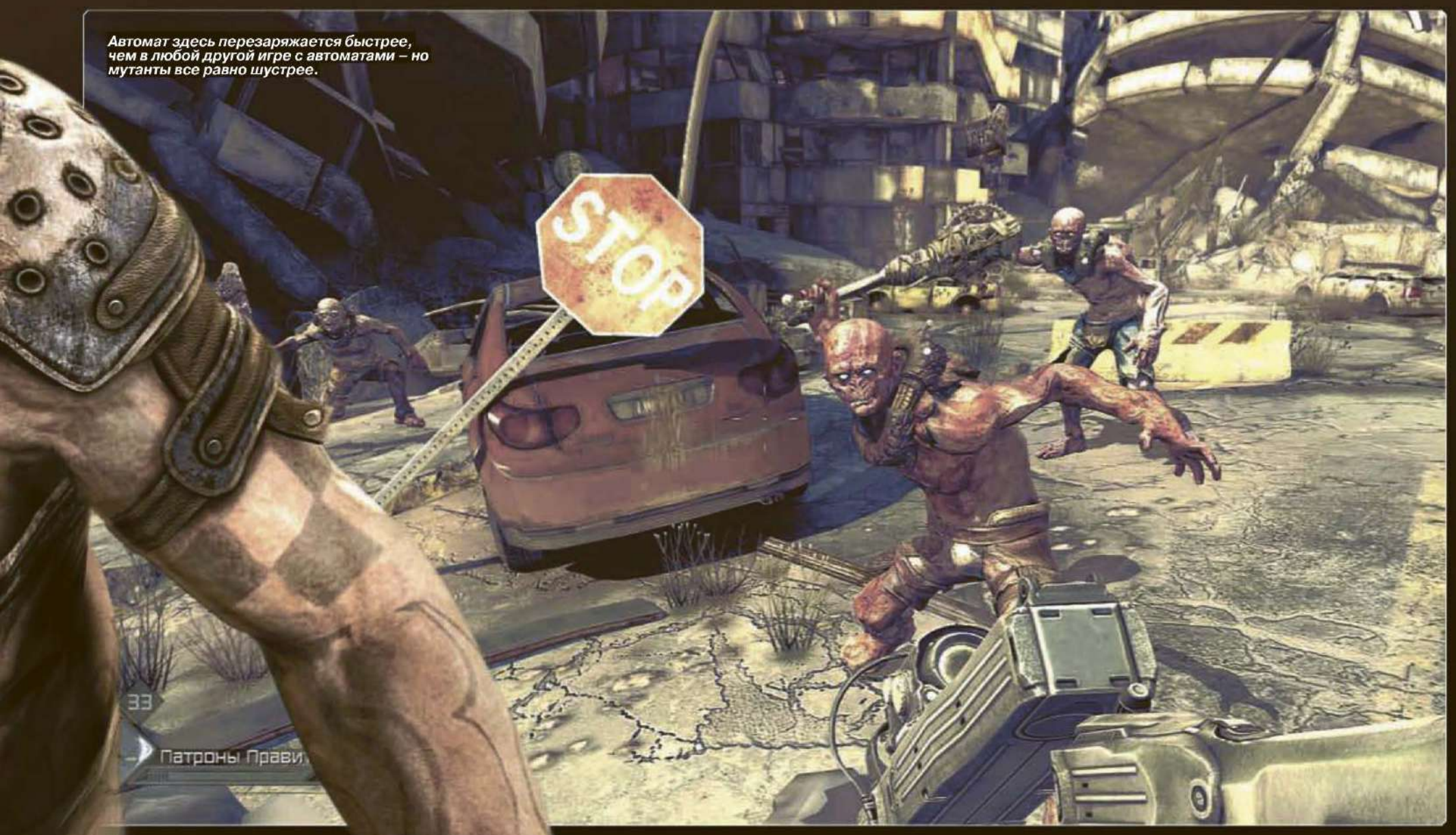
КРАСИВЫЙ, БЫСТРЫЙ И АГРЕССИВНЫЙ ШУТЕР, ТЩЕТНО ПРЕТЕНДУЮЩИЙ НА ЧТО-ТО БОЛЬШЕЕ.

8.0

очень хорошо

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Думаков



Автомат здесь перезаряжается быстрее, чем в любой другой игре с автоматами – но мутанты все равно шустрее.

ЕСЛИ ВЫ ВИДЕЛИ СТАРТОВУЮ МИССИЮ – ВЫ ВИДЕЛИ RAGE ЦЕЛИКОМ.

Rage любит контраст. Когда вылезаешь из темных катакомб и видишь такое… дыхание перехватывает, да.

лаборатории бандитских фабрик, в старые канализационные тоннели, в логово мутантов, неважно куда, лишь бы туда, где враг, где много врагов, потому что более веселого и приятного занятия, чем уничтожение врагов в Rage, придумать, наверное, нельзя. Вроде бы и противник туп, и умирает строго с трех выстрелов (даже в упор)… но удовольствие от этих перестрелок получаешь почти физическое. И дело даже не в шотгане, который у id Software снова вышел лучшим в мире: просто работает та самая механика, когда существо на мушке быстрее тебя, когда атакует стаями, когда мечется, словно самая большая на свете блоха, по комнаткам и разрушенным анфиладам, и нет ничего важнее, чем превратить это существо в кровавую пыль. Большие мутанты, маленькие мутанты, гигантские мутанты размером с небоскреб и мутанты-кракены… они прыгают по столам, они зависают, растопырив ноги, в дверных проемах, он потрясают какими-то железяками и изо всех сил рвутся в ближний бой. Переть напролом смысла нет, практически все враги толстокожи и вертки, в тесных помещениях поединок превращается в адреналиновый танец вокруг гор мусора и покрытой многолетним пыльным слоем мебели – красота! Впервые, пожалуй, со времен второго Doom в компьютерной игре приходится пользоваться стрейфом (и этот стрейф, не поверите, в точности такой же, как во втором Doom). Подобный азарт не снился ни Left 4 Dead, ни F.E.A.R. – и именно тут находится первый маркер, который почти наверняка сведет половину разработчиков с ума: как, как им удалось сделать игру, которая не играет сама в себя, как какая-нибудь Modern Warfare, и остается при этом настолько аддиктивной? Ведь даже издевательское поручение во второй раз зачистить подземелье, из которого ты только что вышел, воспринимается тут с радостью: ух ты, клево, опять постреляем. И обязательно перед этим купим вот таких патронов, и вот таких, и вот этих. Дробовик, стреляющий ракетами! Тройная пистолетная пуля! Наэлектризованная стрела! Не то чтобы видов оружия и боеприпасов к ним было так уж много (удручающе мало, на самом деле), но во время самой игры на это как-то

www.epidemz.net

даже не хочется обращать внимание. Дробовик, стреляющий ракетами, вы понимаете? А еще – миниатюрные машинки на радиоуправлении, начиненные динамитом; смертоносные бумеранги; самодельные турели… крафтинг тут, конечно, довольно условный, да и схем-рецептов едва ли наберется пара десятков, и все же детская радость от вариантов ведения боя обеспечена.

ЗА РУЛЕМ

Все это несмотря на то, что местные квесты примитивны даже по меркам id: требуют либо что-то принести, либо что-то отнести. Смешно, на самом деле: после очередной ожесточенной перестрелки приходится рыскать по страшно неудобному и громоздкому меню, чтобы вспомнить, зачем именно мы сюда пришли. Впрочем, процесс в данном случае важнее контекста, и есть такое ощущение, что даже перемещение между локациями на багги было добавлено в игру лишь для того, чтобы как можно быстрее можно было перепрыгивать от одной мясорубки к другой. Ходьба по Пустошам в вялом Fallout3-стиле никак не отвечает безумному ритму Rage, и даже вариант с телепортацией к пункту назначения через клик в нужной точке карты не вариант – недостаточно быстро. То ли дело местный транспорт! По умолчанию он несется ракетой, по нажатию «шифта» ускоряется раза в два, а после пары апгрейдов и в самом деле превращается в ракету. Скорость здесь вообще чувствуется отлично, особенно хорошо это заметно на контрасте: если остановиться и выйти из машины, то главный герой, который в пылу схватки и сам похож на молнию, превращается в унылую черепаху. Расстояние, которое он пешком преодолевает за несколько минут, даже в режиме спринта, с помощью багги покрывается в десяток секунд. Ощущения от езды тут такие же удивительные, как и от нажатия на спуск в окружении ревущих мутантов: с одной стороны, чистая аркада (больше всего похожая, странное дело, на Trackmania), с другой стороны – с полным комплектом улучшений боевая мотоколяска начинает взбрыкивать и требовать от водителя недюжинного мастерства и терпения. Другое дело, что автомобильная часть существует от шутерной отдельно, практически с ней не пересекаясь. Иной раз складывается впечатление, что играешь в две разных игры одновременно: можно, например, нырнуть с головой в городской гоночный чемпионат и провести там несколько часов, пока боль в пальцах (обычное для аркадных гонок дело) не заставит вернуться к арбалету и обоюдоострым бумерангам. И напротив: после впечатляющей прогулки по Мертвому городу необходимость садиться за руль воспринимается как переход в какую-то параллельную реальность. Все эти шипованные колеса, вертолетные пулеметы и самонаводящиеся ракеты

Двуствольный дробовик в таких ситуациях не спасает – тем интересней! Оружие, даже прокачанное, здесь вообще на удивление маломощное.

ГРУСТНЫЙ МОМЕНТ: К СОЖАЛЕНИЮ, КРОМЕ ГОНОК И ПЕРЕСТРЕЛО В ИГРЕ ЕСТЬ ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

Подпольные гонки то унизительно легки, то чудовищно сложны. А компьютер еще и жульничает постоянно.

PC-ВЕРСИЯ

С выходом игры на ПК вообще случилась занятная история. В движке Rage используется удивительная технология MegaTexture, которая использует одну огромную текстуру с разрешением до 128.000 x 128.000 пикселов вместо большого количества мелких – это в 16 раз больше, чем в движке Tech 4, на котором был создан Doom 3. Кроме того, встроенный рендерер использует полутени при затенении, в результате чего сама тень получается более естественной и размытой (а не резкой, с отчетливыми краями, как в большинстве современных игр). Короче говоря, поклонники таланта Кармака и компании вполне могли рассчитывать на очередной технологический Эверест… однако в первые же часы после выхода игры пользователи ПК буквально взвыли. Даже на самых современных конфигурациях Rage показывал, мягко говоря, среднюю картинку, демонстрируя рваные, размытые текстуры, которые к тому же умудрялся подгружать при каждом повороте головы главного героя. Иной раз текстуры не прогружались вообще, а обладатели видеокарт от ATI и вовсе не могли запустить игру! Кармак на все претензии устало отвечал, что с игрой все в порядке – проблема в мультиплатформенных корнях Rage, которые заставили ужать 250 гигабайт исходного кода в 25 гигабайт дистрибутива (да и тот еле влез на 3 двухслойных DVD). К тому же производители видеокарт оказались «не готовы» к выходу столь инновационной игры и смогли написать корректные драйверы лишь постфактум – впрочем, версия драйверов от Nvidia, выпущенная специально к старту бета-теста Battlefield 3, справлялась с Rage неплохо. Через несколько дней после релиза id Software выпустили патч, который устранил основные проблемы, но многие пользователи до сих пор жалуются на не слишком высокое качество графики в игре. Кармак же со своей стороны пообещал, что эксклюзивно для PC компания выпустит набор текстур оригинального разрешения – тогда, дескать, вы и сможете увидеть Rage такой, какой она и задумывалась.

www.epidemz.net

Анимация тут, конечно, роскошная. А пальцы… ну, срослись. С кем не бывает.

немного дезориентируют – слишком уж резким получается переход. Да и заняться на колесах между миссиями особо нечем: редкие бандиты (всегда по трое, всегда в одних и тех же местах) угнаться за нашим болидом просто не в состоянии, а запаса прочности автомобиля хватит, чтобы обогнуть Пустоши несколько раз подряд. Можно наняться курьером и доставлять почту, можно выполнять различные разовые поручения – но для этого все равно необходимо «выключиться» из основной игры, оформлены эти гонки как самостоятельные миссии, и разнообразить ими путь от одного канализационного люка к другому не получится. Вот и приходится реализовывать потенциал в «специально отведенных местах» – обидно, тут можно было сработать и поделикатней. Ну ведь классные же эти ваши багги, и идти в них на таран – одно удовольствие (вражеская колымага так забавно в этот момент летит, кувыркаясь, за горизонт), так дайте же, в конце концов, на них поездить!

УБИТЬ ТОРГОВЦА

Еще один грустный момент: к сожалению, кроме гонок и перестрелок в игре есть все остальное. И с этим «всем остальным» у игры проблемы. Нет, даже не так: ПРОБЛЕМЫ. Грош цена уникальной атмосфере, если кроме атмосферы в вашем мире ничего нет – а с Rage получается именно так. С ролевой частью вообще беда, потому что ролевой элемент работает там, где есть что-то за кадром – за кадром Rage пустота, настоящие Пустоши. Есть Добро в костюме с моноклем, есть Зло в силовой броне; никаких полутонов, никаких интриг, никакой жизни. Не-

МУЛЬТИПЛЕЕР

Сетевая Rage состоит из двух неравнозначных частей. Первая – режим совместного прохождения на двух игроков, где вам вместе с напарником предстоит пережить несколько легендарных моментов из истории Пустошей (каждая из этих историй так или иначе упоминается в одиночной игре). К сожалению, сценариев совсем немного – зато играются они удивительно здорово. Сами локации совсем небольшие, зато до предела насыщенные тем самым МЯСОМ, которое получается у Rage лучше всего: толпы прущих со всех сторон врагов, непрекращающийся огненно-ревущий ад, все дела. За партнером постоянно нужно следить и оживлять товарища, если монстры все-таки загонят его в угол, – в остальном присутствие второго игрока не напрягает, дизайн карт таков, что каждый может бежать своей дорогой и не мешать другому. Но сценариев действительно мало, меньше десятка, и если каждый из них проходится (пробегается!) минут за пять-десять, то весь местный кооператив вполне по силам одолеть меньше чем за пару часов – добавка бы определенно не помешала.

Вторая часть сетевой компоненты – гоночная, она же основная. В нее входят четыре режима: цепное ралли, триадное ралли, метеоритное ралли и, гхм, бойня. Первые два представляют собой варианты обычных заездов с чекпойнтами, третий чем-то напоминает «захват флага» с метеоритами вместо полотнищ, последний – безбашенный бой «каждый против каждого», где очки начисляются за уничтоженные машины соперника. Все режимы связывает между собой общая прокачка персонажа и автомобиля, в процессе которой на драндулет можно ставить все более совершенное вооружение. Кроме оружия высокоуровневым гонщикам доступны и особые перки – например, четырехкратный урон или кратковременная неуязвимость. Иными словами, разработчики рассчитывают, что игрок задержится тут надолго. На практике, впрочем, получается не слишком увлекательно: в девяносто девяти случаях из ста побеждает тот, чей уровень выше. От собственного мастерства здесь почти ничего не зависит – остается лишь смиренно ждать, пока очков опыта не накапает на очередной пулемет смерти. К самому процессу, впрочем, никаких вопросов нет: быстро, весело, смертоносно; да и карты для мультиплеера в id делать не разучились – настоящий Quake на колесах.

www.epidemz.net

На костюмы местных персонажей можно глазеть бесконечно: Жан-Поль Готье одобряет!

В пылу борьбы этого можно не заметить, но с освещением у Rage тоже не всегда ладно: картинка то слишком темная, то ослепительно яркая.

даром найденные в подземельях книги игра советует продать, потому что годятся они только на растопку: ни фоновых историй, ни культурного бэкграунда – на все сложносочиненное Rage смотрит с презрением. Местные персонажи словно были рождены такими, какими мы их видим: в кожаных жилетах, с кривой ухмылкой на лице, с парой фраз в словарном запасе. Они знать ничего не знают ни о каком психологическом развитии, они могут всю игру простоять на одном месте, скрестив руки на груди, – ждать от них неожиданных реплик, любых поступков вообще, бессмысленно. Они никогда не предадут, не изменят собственного мнения и не дадут, в конце концов, по морде. Нам не расскажут, почему Лусум Хагар увлеклась метанием бумерангов, как и зачем Салли держит бар, с чего, черт возьми, они все вообще оказались там, где оказались! В результате Пустоши выглядят каким-то местечковым сборищем фриков, как в той серии «Футурамы», где команда «Межпланетного экспресса» переместилась в будущее, напоминающее декорации «Безумного Макса»... которое оказалось вовсе не будущим, просто парочка идиотов на свалке решила сыграть в «Безумного Макса». В отличие от той же Fallout 3 эта игра очень ограничена и постоянно нависает своими пределами над игроком, с какой бы скоростью тот ни несся по разоренным землям. Причем эффект лишь усиливается благодаря тому, что, как бы ни уверяла нас Rage в обратном, заняться в ней между миссиями нечем. На здешних просторах нет странствующих путников, заброшенных деревень и скучающих торговцев, шансов наткнуться на по-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

id Software – последние, наверное, в индустрии люди, которые продолжают делать игры по старинке. Когда вышел солнечно-всеобъемлющий Half-Life 2, они выпустили душно-коридорный Doom 3; когда все бросились делать свою Call of Duty, они занялись производством «фоллаута на колесах» – который на поверку оказался очень похож на тот же Doom 3. Джон Кармак никогда не скрывал, что технологии для него всегда были важнее маркетинга, а удовольствие, которое человек получает от его игры, – важнее технологий. Почти все проекты id Software вызывали неоднозначную реакцию (и даже Doom многим казался чудовищной игрой), однако все они так или иначе меняли правила игры. К людям из id стоит относиться с уважением хотя бы потому, что это именно они в одиночку придумали шутер от первого лица – и вот уже почти двадцать лет спустя по-прежнему остаются определяющей силой в этом жанре. Wolfenstein 3D, Doom, Quake – все это id Software, удивительно талантливые ребята, давным-давно застолбившие себе место в вечности.

www.epidemz.net

бочную миссию просто так, по воле случая – ноль, единственные живые существа, которые встретятся вам под этим небом, это довольно-таки унылые бандиты за баранками своих бандитских машинок. Послушайте, ведь на те нюансы и решения (что дизайнерские, что технические), которые приведут специалистов в восторг – и которые принесли игре десятки индустриальных наград задолго до выхода, – игроку, по большому счету, наплевать, большую их часть он даже и не заметит. Ну что ему до технологии мега-текстурирования, которая позволяет отрисовывать неземной красоты пейзажи гигантских размеров, удерживая при этом планку в 60 кадров в секунду? Что ему до того, что одним своим кадром Rage отправляет в нокаут все графические движки, когда-либо видевшие свет? Игрок не дурак, он с первого взгляда увидит контраст между заявленной многогранностью и действительной однобокостью, какую не спрячешь ни за какой мегатекстурой.

Честно говоря, два крупнейших здешних населенных пункта назвать «городами» сможет лишь человек с очень большой фантазией – так, поселки. Зато целых три мини-игры на оба!

ОБЩИЙ ПРИВЕТ

Вот так и получается, что Rage не дает, а демонстрирует. На ее базе можно было бы создать гениальный шутер старой школы или аркадный веломотодром с минами-ловушками – но игра лишь дразнит, постоянно соблюдая режим голодного пайка. Понимающий человек увидит возможности, обычный покупатель испустит вздох разочарования. Вместо открытого мира – сравнительно небольшой набор локаций, между которыми лежит красивая пустота, вместо оригинальной ролевой системы – насмешка в виде денег, которые игроку платят за то, что он сделал бы и так, и огромного количества лута двух видов (патроны и То, Что Можно Продать, Чтобы Купить Патроны). Есть книги, которые сочиняются исключительно для писателей (как недавний «Друд» Дэна Симмонса); есть целые альбомы, которые записываются исключительно для музыкантов (как недавний In Rainbows великих Radiohead). Получается, что с недавних пор и id Software – студия, которая делает игры лишь для того, чтобы ставить в тупик остальных разработчиков: загодя культовая Doom 3, а вот теперь и Rage прекрасны в глазах смотрящего, но целевую аудиторию, увы, раздражают. Такое ощущение, что Джон Кармак и его маленькие друзья нарочно издеваются надо всей индустрией разом, выпуская такое, от чего у конкурентов глаза лезут на лоб, а покупатели недоуменно пожимают плечами: ну и что такого, стрелялка как стрелялка, с чего такой шум? Как это ни парадоксально, но Rage могла бы стать отличной Игрой – но она всего лишь отличный шутер, не более того. ■

БОЛЕЕ ВЕСЕЛОГО И ПРИЯТНОГО ЗАНЯТИЯ, ЧЕМ УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАГОВ В RAGE, ПРИДУМАТЬ, НАВЕРНОЕ, НЕЛЬЗЯ.

МНЕНИЯ ЗАРУБЕЖНЫХ КОЛЛЕГ

«Люди восхищаются технологиями Rage, однако наиболее впечатляющие элементы здесь – это перестрелки. Во многом это заслуга местных бесстрашных противников, которые, точно зомби в каком-нибудь Left 4 Dead, всякий раз яростно несутся навстречу игроку. Они выползают из щелей, карабкаются по стенам – другими словами, создают атмосферу абсолютного ужаса».
GAMEINFORMER, ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 9/10

«Rage еще раз доказывает то, что мы и так знаем об id Software. Эта студия – эксперт по качественным шутерам, визуальным эффектам и потрясающей анимации; что же касается сюжета, персонажей или разнообразия... ну, в этом id не так хороша. Однако и того, что есть в Rage, достаточно, чтобы назвать ее мастерски слепленной и невероятно красивой игрой».
IGN.COM, ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА – 8,5/10

«Несмотря на то, что ее сюжет изобилует клише, Rage готова предложить очень многое в обмен на ваше внимание. Увы, это очень многое сводится на нет техническими проблемами игры, и только время покажет, сколько патчей потребуется, чтобы исправить их все».
GAMESPOT.COM, ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 7/10

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Just Cause 2, Saints Row 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор:
Анатолий Сонин

SAINTS ROW: THE THIRD

ТРЭШ ВЫСШЕЙ КАТЕГОРИИ

www.epidemz.net

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD3800
- **ИНТЕРНЕТ:** [illegible].com

Взрывной и дурашливый Saints Row всегда смотрелся чуточку нелепо рядом со своим главным конкурентом. GTA усложняет анимацию – Saints Row добавляет летающие мотоциклы. GTA ставит сложный моральный выбор – Saints Row наряжает в костюм хот-дога. GTA становится отполированным блокбастером – и Saints Row, как ни странно, пытается идти по стопам. Не отстает, что самое интересное.

Удивительно, насколько красивей стала Saints Row за последние годы: картинка так улучшилась, будто за окном уже сменилось поколение консолей. Нет, железо все то же, просто работать с ним Volition наконец-то научились. У героев теперь, как и полагается по статусу, плавная и красивая анимация; машины блестят на солнце и замечательно корежатся в авариях (а как смачно они прогибаются под гусеницами танка!); город наконец-то стал интересней: архитектура в нем с характером, а освещение такое красивое, что после дождя хочется гулять и разглядывать отражения огней в лужах. И ведь никто не запрещает! Третья Saints Row совмещает противоположное: это все тот же безбашенный, пошлый и глупый экшен, но теперь он не требует от игрока быть таким же безбашенным, пошлым и глупым.

В Saints Row: The Third можно играть как угодно – если хотите, вживайтесь в роль, спокойно расхаживайте по улицам, соблюдайте на дорогах ПДД, уклоняйтесь от бешеных пешеходов и представляйте, что на диске написано «Mafia 3». Игра вас обязательно поймет, простит и развлечет. Все потому, что город проработан шикарно: пешеходы и водители ведут себя естественно, вокруг всегда есть, на что поглазеть и чем заняться, и даже пешие маршруты увлекательно изучать. Прогулялись спокойно по городу, скупили недвижимость, выбрали новую одежду и оружие, сменили покрышки – и назад в безумный водоворот миссий. Saints Row становится игрой для каждого, и у вас больше нет повода ее игнорировать. Это огромный шаг вперед.

ПРИМЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Третья часть – это новый город, новый игровой движок и новый ПК-порт, на этот раз удивительно хороший. У нас на платформе Saints Row всегда не везло: первая часть тут вообще не выходила, вторая появилась в ужасно кривом виде, и только теперь все сделали правильно. И управление хорошее, и тормозить игра не собирается, и всплывающих текстур нет (в отличие от GTAIV) – сплошная радость.

Сериал настолько вырос, что даже самая слабая его часть – история – изменилась в лучшую сторону. Банда «Святых», по сюжету, окончательно захватила свой родной город и стала суперзвездами: у них есть бренд одежды, линейка комиксов, телесериал, армия фанаток. Но «Святые», как оказалось, крутыми ребятами были лишь на местном уровне: когда наши герои ограбили банк организации «Синдикат», они ввязались в войну с противником совсем другого масштаба. Международный криминальный конгломерат отхватил у «Святых» Стилвотер и заставил банду бежать в город Стилпорт. Отсюда безымянный главный герой и нанесет свой ответный удар. В программе передач: банда помешанных реслеров, злодеи из киберпространства, футуристическая армия с лазерными винтовками, централизованная мафия. Не переключайтесь.

Если раньше игра давала разбираться с бандами в вольной очередности, то теперь разработчики гнут строгую сюжетную линию. Получается даже лучше: почти каждая миссия начинается со смешного ролика, сюжет, как это ни странно, сложно предугадать, а герои стали совершенно очаровательными и яркими. Даже шаблонного русского гиганта по имени Олег смогли раскрыть как персонажа – и как первоклассного шахматиста. Конечно, рутина побочных миссий осталась, но рядом с основной кампанией

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Отличный графический движок, шикарные миссии в кампании, внимание к деталям.

– Миссии можно сделать еще интересней, а город – оригинальней.

СЕРИАЛ ПОДНИМАЕТСЯ НА ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВЫЙ УРОВЕНЬ.

8.5

очень хорошо

www.epidemz.net

Удивляет не то, что есть зомби. Удивляет, как аккуратно и хорошо их сделали всего для одной-единственной миссии. Добавили даже специальный QTE для отбрыкивания от кусающихся мертвецов – как в Dead Rising.

шин?). Выбор этот мало на что влияет, но все равно приятно видеть, что хотя бы концовок в игре несколько.

ПРОТИВ ВСЕХ

Часов за 12 проходится история и остается открытый мир с его увеселительными мероприятиями: воюйте с бандами за контроль территории, скупайте недвижимость, берите задания на убийства, проходите побочные миссии. Врать не будем: все это играется ровно так же уныло, как и в остальных играх-песочницах. Действительно интересные сайд-миссии бывают только в рамках исключения: например, погонять по киберпространству на кибербайке (огибая киберогонь и тараня кибертанки) вам обязательно захочется не один и не два раза.

ЭТО ВСЕ ТОТ ЖЕ БЕЗБАШЕННЫЙ, ПОШЛЫЙ И ГЛУПЫЙ ЭКШЕН, НО ТЕПЕРЬ ОН НЕ ТРЕБУЕТ ОТ ИГРОКА БЫТЬ ТАКИМ ЖЕ БЕЗБАШЕННЫМ, ПОШЛЫМ И ГЛУПЫМ.

все это блекнет. Потому что кампания шикарна: такого безумия вы никогда не увидите ни в GTA, ни даже в Just Cause. Встречаются, что уж делать, стандартные миссии разновидности «поди, принеси», но на каждую из них приходится одна какая-нибудь эдакая. Запрыгнуть во вражеский самолет только для того, чтобы случайно взорвать кабину (!), спрыгнуть вниз на танке (!) и в полете отстреливаться от вражеских истребителей (!) – это для «Святых» обычное дело. Другие занятия на вечер: отправиться на реслинг-матч с бензопилой за пазухой, зачистить остров от нашествия зомби, сделать пластическую операцию и пройти на базу врагов под личиной главного злодея, отправиться в виртуальную реальность, поиграть там в «танчики», пройти текстовый квест и убить гигантского кибермонстра. И весь этот театр абсурда сделан не абы как, все отполировано и доведено до блеска. Очень хочется, чтобы такая игра хорошо продалась в нашем грустном мире одинаковых серых шутеров – этот поток воображения не должен иссякать.

Сюжет стал более линейным, но выбор остался – иногда моральный (спасти товарища или убить злодея?), иногда прагматичный (договориться с производителями винтовок или маПосле титров интересней, пожалуй, просто колесить по мегаполису и поливать горожан огнем. Хотя зачем колесить? К финалу у вас будут летающие байки, самолеты-гибриды и чуть ли не НЛО. Если уж колесить – то как минимум на пикселизированном танке, пуляющем смертоносными белыми кубиками.

Что же до «поливания огнем», то здесь все слегка банально. Да, есть резиновые члены, пушки по промывке мозгов, отбойные молотки, авиаудары, вооруженные беспилотники и гравитационные шотганы. И это все красиво и здорово, но не больно-то практично – основную часть игры

Это все еще скриншот из Saints Row, да. С большим и черным надо драться.

www.epidemz.net

Это не то, о чем вы подумали. Но очень похоже.

Некоторые задания выглядят странными и безумными, а на деле оказываются довольно обычными. Тут, например, надо просто быстро и аккуратно ехать в любом направлении – тогда и шкала храбрости заполнится, и зверь будет спокоен.

СВЯТОЙ ИНДИВИДУАЛИЗМ

Saints Row не был бы собой, если бы не давал тотальную кастомизацию всего на свете. Машины можно тюнинговать до последнего болтика, героя можно одеть как клоуна-имбецила или как сноба-интеллигента, внешность можно вылепить хоть порнозвезды, хоть Иосифа Виссарионовича Сталина. И даже способности можно настраивать: они покупаются за деньги и открываются по мере набора очков респекта. Можно взять умение «двойные пистолеты», можно «вызывать вертолет по телефону», а можно что-нибудь посередине – способностей этих не один десяток.

вы будете бегать со все теми же винтовками, дробовиками и автоматами. Ничего страшного в этом нет: бои хороши не из-за оружия. Они просто интересные, динамичные и разнообразные. Ближний бой стал изящным благодаря сумасшедшим добиваниям, а возможность брать заложников добавляет изюминку в любой поединок. Перестрелки на большом расстоянии интересными быть никогда и не переставали, особенно со здешними-то врагами: встречаются громилы-переростки с миниганами и огнеметами, юркие снайперы, штурмовики со щитами, бандиты с гранатометами. Ни укрытий, ни автонаведения нет – все по старинке, но ничего менять и не нужно.

Как и в прошлых частях, в Saints Row: The Third весь город открыт сразу. Он не шибко велик, но за время прохождения кампании надоесть совсем не успевает. Тут пяток островов, на них промышленные зоны, уютные спальные районы с маленькими домишками, центр города с небоскребами и неоновыми огнями, военные базы, аэропорт, местный аналог статуи Свободы. Все сделано неплохо, но ничего особо уникального в Стилпорте нет (если не считать необычную любовь архитекторов к ар-деко) – это еще один «типичный американский город», который мы так часто видим в играх. Обидно, что даже ключевые строения в Стилпорте повторяются: мы нашли как минимум четыре клонированных

www.epidemz.net

В ПРОГРАММЕ ПЕРЕДАЧ: БАНДА ПОМЕШАННЫХ РЕСЛЕРОВ, ЗЛОДЕИ ИЗ КИБЕРПРОСТРАНСТВА, УТУРИСТИЧЕСКАЯ АРМИЯ С ЛАЗЕРНЫМИ ВИНТОВКАМИ, ЦЕНТРАЛИЗОВАННАЯ МАФИЯ.

собора в разных частях города. Это странно, но не так уж и критично.

СВЯТЫЕ МАКАРОНЫ

Отдельную эпичность Saints Row добавляет музыка – она тут не только играет по радио, но включается иногда по сюжету, на заднем плане. И это эпично. Когда бросаешь все и бежишь спасать своих друзей, а из динамиков легенда 80-х Бонни Тайлер поет Holding Out For A Hero, невозможно не подпевать и не расстреливать злодеев с удвоенной силой. Когда бьешь реслеров, а разработчики включают главную тему The Karate Kid, глаза у каждого геймера загораются. Когда спрыгиваешь с вертолета на злодейскую пентхауз-вечеринку, и Канье Уэст вступает со своим свежим хитом Power – забываешь про всякие глупые L.A. Noire и GTA IV. К чертям, так эпично нигде не будет. «No one man should have all that power» – и бум ногой в лицо. Выглядит Saint's Row 3 в такие моменты совсем как игра года.

Ну и на радио отличных групп полно: тут электронные Deadmau5 и Benny Benassi с Satisfaction, индевые Wavves, Hockey и Black Keys, отдельные станции для тяжелого металла и для рэпа (с Mos Def и упомянутым уже Канье Уэстом), ретро 80-х, классика. Последнюю не стоит списывать со счетов: сеять смерть и разрушение под «Полет валькирий» – удовольствие для настоящих ценителей.

И такой саундтрек отлично подчеркивает ураганное настроение Saints Row, которое нисколько не выветрилось с годами. Третья часть остается собой, но добавляет деталей. Это по-хорошему трэшовая игра в оболочке блокбастера, и ни с какими GTA она соревноваться даже не думает. Сериал наконец-то стал действительно, безоговорочно хорошим. Не пропустите.

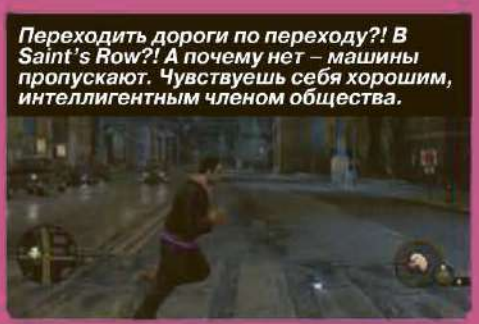
Текстовый квест – одна из лучших миссий игры.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Американская Volition – студия, которую очень хочется пожалеть. Всю свою долгую пятнадцатилетнюю историю она делала отличные игры (см. сериалы FreeSpace, The Punisher, Summoner, Red Faction), но так пока и не породила на свет суперизвестный блокбастер. Очень надеемся, что им станет новая Saint's Row – игра того заслуживает.

ПЕШКОМ ПО СТИЛПОРТУ

Город в Saints Row: The Third так подробно проработан, что он прекрасно подходит и для праздных пеших прогулок. Без автомата, просто погулять и посмотреть на окрестности.



Переходить дороги по переходу?! В Saint's Row?! А почему нет – машины пропускают. Чувствуешь себя хорошим, интеллигентным членом общества.

И ведь не просто стоит, а натурально играет музыку. Культурный город этот ваш Стилпорт.

Утро в занятом городе: мы подошли взять газетку, рядом засыпает старикан, люди мирно переходят дорогу. Бетономешалка мешает бетон. Красота, всегда бы так.

www.epidemz.net

РЕКЛАМА

КРУТОЙ СЭМ 3

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

КРУТОЙ СЭМ – РУССКИМ СТАЛ СОВСЕМ!

www.snowball.ru/sam3

1С-СофтКлаб SNOWBALL DEVOLVER CROTEAM

© CROTEAM LTD. SERIOUS SAM, THE SERIOUS SAM LOGO, SERIOUS SAM 3: BFE, SERIOUS ENGINE 3, THE SERIOUS ENGINE LOGO, CROTEAM AND THE CROTEAM LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF CROTEAM. ALL RIGHTS RESERVED. © ООО «1С-СОФТКЛАБ», ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ОФОРМЛЕНИЕ, 2011 Г. ТВОРЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ SNOWBALL STUDIOS.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Heroes of Might and Magic V, Disciples III
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, hot-seat, онлайн

Автор:
Николай Третьяков

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ VI

НА УДИВЛЕНИЕ УДАЧНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИАЛА – ОТ ВЕНГЕРСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Might & Magic: Heroes VI
ЖАНР:
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
Бука
РАЗРАБОТЧИК:
Black Hole
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
ИНТЕРНЕТ:
might-and-magic.ubi.com/heroes-6

www.epidemz.net

Might and Magic: Heroes VI сделана качественно. То, что игра не исполнена богато, не стоит ставить в вину ни разработчикам, ни издателю. Потому что «Герои» в наше время – продукт очень нишевый. А если беспристрастно взглянуть на историю серии, то выяснится, что так было всегда.

Все поклонники серии Heroes of Might and Magic (в название которой Ubisoft непонятно почему потребовалось вносить коррективы) ждали выхода Might & Magic: Heroes VI с некоторой тревогой. Ходили слухи, что разработчик пятой игры, Nival, отказался делать шестых «Героев» за те деньги, которые предлагал безраздельно владеющий лицензией издатель.

Это очень забавно, но первое знакомство с MMHVI заставляет вспомнить эти самые слухи. Игра, друзья, действительно сделана по бюджету. Во-первых, нет шикарных экранов городов (в отличие от пятой части и всех предыдущих), а только функциональные небольшие окошки. Во-вторых, музыкальные темы городов стали... скромнее. В-третьих, даже так называемые «ролики на движке» в кампании отсутствуют: герои (то есть, мастера озвучания) проговаривают реплики, которые мы наблюдаем в диалоговых окошках. И да – кампания довольно бестолковая (братья Роланд и Арчибальд, злой рыцарь лорд Корлагон и Сестры Элайзы из кампании вторых «Героев», как нам вас не хватает!).

BUT THEN I WAS LIKE...

Но постепенно становится понятно, что венгерские разработчики из Black Hole «Героев» ценят и любят, играли в предыдущие части (о, эта культовая MIDI-тема, играющая среди лесов и полей!) и старались сделать игру... свежей. Нововведения не бесспорны, но довольно обоснованны. Например, замена всех ресурсов на кристаллы. На

Неприятная для противников способность героев «азиатской» фракции – игнорирование нескольких первых ударов в сражении.

«ПРЕДЛАГАЮТ ПОПРОШАЙКИ И ПРОСТИТУТКИ. ГЕРЦОГ НЕ ПРЕДЛАГАЕТ – ОН РЕШАЕТ!»

СВЕЛТАНА ГРИФФИН, ТЕТЯ СЛАВЫ.

Конверсия города выглядит почти как атомный удар.

Такое ощущение, что на поле боя сейчас выбежит представитель мужского журнала – договориться насчет фотосессии и интервью.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Компания Black Hole была основана в Будапеште в 2001 году семью молодыми энтузиастами. Игры Armies of Exigo (2004; недоблокбастер, сделанный на деньги голливудского продюсера венгерского происхождения Энди Вайны), Warhammer: Mark of Chaos (2006; вызвала у критиков реакцию от сдержанной до положительной) относятся к «венгерской школе RTS» (3D, все ярко и красиво). Might & Magic: Heroes VI, хотя и является походовой, верна традициям национального геймдевелопмента.

BLACK HOLE ENTERTAINMENT

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	6.5

+ Интересная система развития героев; сильно измененный бестиарий с новыми, оригинальными монстрами; вознаграждение за скирмиш; хотсит.

– Общая скромность исполнения; некоторые проблемы с балансом; и где замки волшебника и чернокнижника, черт побери?!

ШЕСТЫЕ «ГЕРОИ» – ШАГ В РАЗВИТИИ СЕРИИ: НЕ ТОЛЬКО В СТОРОНУ, НО И ВПЕРЕД.

8.0

очень хорошо

www.epidemz.net

РАДОСТИ ДИСБАЛАНСА

Некоторые игровые критики утверждают, что в новых «Героях» побеждать можно только числом. Как нам кажется, это не так; во всяком случае, на момент выхода игры в ней было несколько полезных против численно превосходящих армий заклинаний, которые к поступлению номера в продажу наверняка «понерфят». Например, временной стазис, в который можно на несколько ходов погрузить практически любой юнит – и не только обездвижить его, но и безнаказанно атаковать. Или модифицированное заклинание контратаки (то есть, воздаяния), которое отражает часть ущерба, нанесенного одному нашему монстру, на всех вражеских.

Рыцарь и озерная дева.

Во время осад нелетающие и нестреляющие юниты старательно ковыряют ворота крепости.

ВЕСТАЛКИ, УНДИНЫ И СИНИЕ КРЫЛАТЫЕ ТЕТЕНЬКИ МИЛО ШЛЕПАЮТ ДРУГ ДРУГА, НО ЗАЧЕМ В ЭТОМ КИНО МУЖИК НА ЛОШАДИ?

трехмерной карте шахты с четырьмя специальными ресурсами – в надлежащем количестве, чтобы не сломать динамику развития партии – растыкать трудно. Ну и фиг с ними! Настроение «баба с возу...» усиливают довольно смешные шутки. Например: «Начался Месяц Серы. Так как народы Ашана не найдут для нее применения еще несколько веков, никаких бонусов не будет». Если вы вдруг не знали, сюжетно шестые «Герои» – приквел пятых. Кстати, UbiSoft-руководители недавно стенали в адрес «коварных русских», сделавших семейство Гриффинов славянами, отчего главгероя пришлось назвать Слава (а что, это лучше, чем, например, Хайль).

Развитие героев обставлено весьма недурственно. Ниваловская система скиллов, разная для каждого класса, была отменной, но венгерская тоже хороша. У каждого героя есть персональный бонус, расовый бонус, классовые бонусы, зависящие от репутации («слезливой» или «кровавой»), и море доступных умений (причем набор у каждого класса опять-таки свой). Море это настолько глубокое, что плавать в нем можно очень долго, развивая своего рукотворного героя (да, возможность создания такового имеется) каждый раз по-другому. Скиллов очень много потому, что магических гильдий больше нет и заклинания торчат среди прочих умений. Частенько спеллы дублируют друг друга (например, защиту войск можно усиливать стихией Света или Земли). Иногда имеет смысл сконцентрироваться на одной магической школе и увеличивать силу заклинаний, относящихся к ней. Также полезно сочетать заклинания и другие активные навыки с пассивными бонусами; суть в том, что герой с большим количеством заклятий может не успеть применить их все и скорее всего «сольет» оппоненту, тупо прокачавшему защиту или нападение через навыки. Кстати, показатели защиты и силы героя теперь бывают физические и магические; сперва это раздражает, но потом привыкаешь. Мана осталась, но она вроде как сама по себе (показателя Knowledge нет, и это опять-таки дезориентирует на первых порах). Самое главное, что количество заклинаний, которое можно сотворить за бой, теперь определяется не только маной, но и мощностью заклятий. Банально заспамить большую армию одним сверхмощным спеллом не получится – даже у простенького лечения есть «кулдаун», а массовое исцеление так и вообще можно устроить лишь однажды за сражение. Смешно, но это опять-таки сначала раздражает, а потом нравится – потому как заставляет думать.

ЗАРУБА

Бой, вы будете смеяться, вызывает в памяти Disciples III. Камера очень похоже наезжает на юниты в момент отвешивания ими друг другу затрещин и... это не раздражает, потому что анимации очень даже ничего. Юнитов-фаворитов-в-плане-зрелищности назвать трудно. Неплох циклоп, великолепен кирин (ориентальный водяной дракон), который перед атакой выделывает немыслимые кульбиты. Хороши женские юниты; когда шлепками обмениваются весталки, японские ундины и синие крылатые тетеньки, олицетворяющие Благодать, задаешься вопросом – а зачем вообще в этом кино вон тот мужик на лошади?

Юниты в шестых «Героях» фактически имеют три уровня – базовый, элитный и богатырский (champion). То, что три юнита первого и три юнита второго «тиеров» приблизительно рав-

Ночь-улица-фонарь-аптека. Карта-герой-монстр-артефакт.

ДОСКА ПОЧЕТА

Залогинившись в Юби-службе под названием Conflux, гарантированно честный игрок в Heroes VI зарабатывает достижения и набирает «очки династии», которые можно тратить на все более мощные бонусы (династия набирает уровни ох как медленно). На очки можно купить себе титул или талантливого генерала, а державе – усиление на старте партии (ресурсами или монстрами) или «перк». Что-то подобное мы видели в Shogun II: разработчики стараются придать смысл бесконечному скирмишу.

www.epidemz.net

Варваров, с их склонностью звереть и ускоряться, попробовав вкус крови, можно успокоить только высокоуровневой магией.

DISCIPLES OF MIGHT AND MAGIC

«Герои» повлияли на Disciples III, Disciples повлияли на Heroes VI. В городах на рынках продают одноразовые свитки с заклинаниями и бутылочки с маной (святотатство!). Захваченные поселения противников можно подвергать переделке в замки «своего» типа (тьфу, анафема!). Платная моментальная конверсия городов изрядно добавляет динамики: захватив город с большими потерями, можно быстро пополнить армию (все обиталища монстров трансформируются) и навалять неприятельскому герою, пришедшему отвоевывать столицу.

ны между собой по силе, разнообразит тактику. Иногда, впрочем, кажется, что спецспособностей даже у простых монстриков ну слишком много, но это, скорее всего, затянувшееся первое впечатление. Способность человеческих пикейщиков цеплять тех, кто атакует союзных юнитов-соседей – например, страшно радует.

Отстройка замка немного мучительна (или это снова первое впечатление?). Сопровождается она эмоциями, которые передает народная присказка «и хочется, и колется». Все отстроить, а потом все заапгрейдить можно, но улучшение здания увеличивает недельный приплод, из-за чего, собственно, и происходят все мучения. Что лучше – лучезарные коняги, и много, и уже сейчас, или простые грифоны на вырост? А в окрестностях тем временем плодятся монстры, а нам нужно идти захватывать внешние обиталища существ (которые профильные и обязательно находятся около замка)... Кстати говоря, если Heroes VI, как и положено, понемногу похожа на всех предшественниц, то ощущением «сначала нас бьют все, а потом мы всех» она напоминает Heroes IV. Есть какой-то порог, после которого общение с монстрами сводится к так называемому «паровому катку». К счастью, приблизительно на этой стадии (когда задумываешься – почему?) даже на суперогромных картах подоспевают неприятельские герои и осады.

СВЕТЛАЯ СТОРОНА, КРОВАВАЯ СТОРОНА

Система репутации (кровь и слезы; в дополнении нужно обязательно добавить пот, Black Hole!), о которой столько говорили предпросмотрщики Heroes VI, играть не мешает. Главное – уяснить, что здесь не KotOR (где использование способностей Темной стороны, вроде ситховских молний, нарушало безукоризненность светлых героев и лишало их бонусов). Репутации в Heroes VI комплементарны. Концентрироваться на одном направлении имеет смысл, потому что «репа» набирается медленно (к «левелкапу», 30 уровню, полностью обычно заполняется только одна шкала – либо красная, либо белая). Слезы или кровь капают от заклинаний, от помилования или истребления монстров, которые убегают от героя, а также наливаются маленькими стаканчиками в некоторых зданиях.

Демоно-матки, стреляющие бесами, – очень запоминающийся юнит.

Иногда репутация позволяет нацепить на героя какой-нибудь артефакт. У цацек бывают и ограничения, связанные с классом или ориентацией героя (силовой или магической), но большинство шмоток доступно всем. Артефакты часто объединяются в сеты, собирать которые интересно – бонусы хорошие. Что замечательно, геройские вещички продаются за хорошие деньги, и сбыв дубликаты, можно, например, провести в городе экстренную мобилизацию и пережить осаду.

К Heroes VI нужно лишь немного привыкнуть, и игра начнет (все более смело) демонстрировать свои достоинства. Например, на глаза вам попадется нервный режим hotseat («горячий стул»), который Black Hole вернула, хорошо понимая, что он составляет изрядную часть обаяния всей серии. Ведь с онлайновым противником невозможно вступить в рукопашный бой из-за того, что «если бы те арбалетчики к тебе не присоединились, ты бы меня ни за что не победил!»

Окно героя, армии и шмоток. Гм. Ах да, герой выступает под правильным флагом Беларуси.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: серия FIFA Manager, серия Football Manager
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, hot-seat на четырех игроков

Автор:
Сергей Колокольников

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bright Future
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce FX 5900 или Radeon 9800
- **ИНТЕРНЕТ:** fifa-manager.com

FIFA MANAGER 12

ЗАЧЕМ ЕСТЬ КАПУСТУ?..

Футбольная осень в самом разгаре – танцуют все! Пока часть сборных готовится к стыковым матчам за путевку на Евро, клубы Старого Света сталкиваются лбами над турнирной таблицей Лиги Чемпионов, а болельщики стройными клиньями перелетают поближе спортбарам, редакция «РС ИГР» достала релизные версии сразу двух футбольных менеджеров и попыталась, пусть и виртуально, вписать себя в историю спорта номер один. И начали мы с FIFA Manager 12.

НЕСЕРЬЕЗНЫЙ БИЗНЕС

Человек, знакомый с нишей футбольных менеджеров примерно так же, как Дюк Нюкем со словами «доброта», «порядочность» и «большой энциклопедический словарь», может подумать, будто этот крохотный мирок биполярен, как глобус в годы Холодной войны. Мол, есть тут свой Советский Союз (Football Manager), свои Штаты (FIFA Manager), свой «третий мир», ракеты на Кубе, а разработчиков кукурузой не корми, дай постучать лакированным ботинком по трибуне. Словом, отношения напряженные – примерно как между FIFA и Pro Evolution Soccer.

На деле расстановка сил такова, что жанровый бал правит Sports Interactive (спасибо SEGA за это), а играм Bright Future каждый год достается роль отстающих – спасибо низкой сложности и базе данных, где лондонским «Арсеналом» запросто может руководить какой-то совсем неизвестный француз.

Причем если поначалу сериал еще вызывал некий интерес (честное «тридэ», какой-никакой саундтрек – и это против суетящихся точек у тихого, как покойник, Football Manager), то со временем стал все чаще ассоциироваться с мелким бассейном для тех, кто только учится плавать, яслями или, на худой конец, «учебкой» в армии. Отходил

Среди бесполезных фишек FIFA Manager 12 есть, например, оформление рабочего стола. Можно изменить текстуру покрытия, а можно раскидать по нему шарфики, тактические схемы и банки с леденцами.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Приятное оформление, интересный набор чемпионатов.

– Перегруженный интерфейс, однообразные матчи, низкая сложность.

«ЛЯГУШАТНИК» ДЛЯ ТЕХ, КТО БОИТСЯ НЫРНУТЬ В FOOTBALL MANAGER.

6.5

нормально

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: серия FIFA Manager, серия Football Manager
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, hot-seat, локальная сеть

FOOTBALL MANAGER 2012

ЕСЛИ ЕСТЬ КАРТОШКА

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sports Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce FX 5900 или Radeon 9800
- **ИНТЕРНЕТ:** footballmanager.com

«Славная серия Football Manager – еще одно доказательство непреложной истины о том, что настоящий художник даже малыми средствами способен достичь невероятных эффектов», – писал я, тогда еще начинающий автор, в неопубликованном ревью на Football Manager 2008. С тех пор минуло – страшно сказать – четыре года, индустрия узнала слова «Масс Эффект», «Крайзис» и «возрожденный Фоллаут». В общем, случилось многое. Но когда речь заходит о новой игре Sports Interactive, в ход все так же идут старые фразы о малых средствах и настоящих художниках.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

+ Глубокая механика, проработанная база данных, возможность загрузки дополнительных чемпионатов без необходимости начинать новую игру.

– Блеклая графика, неприметное звуковое сопровождение.

ЛУЧШИЙ ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР СОВРЕМЕННОСТИ.

8.0

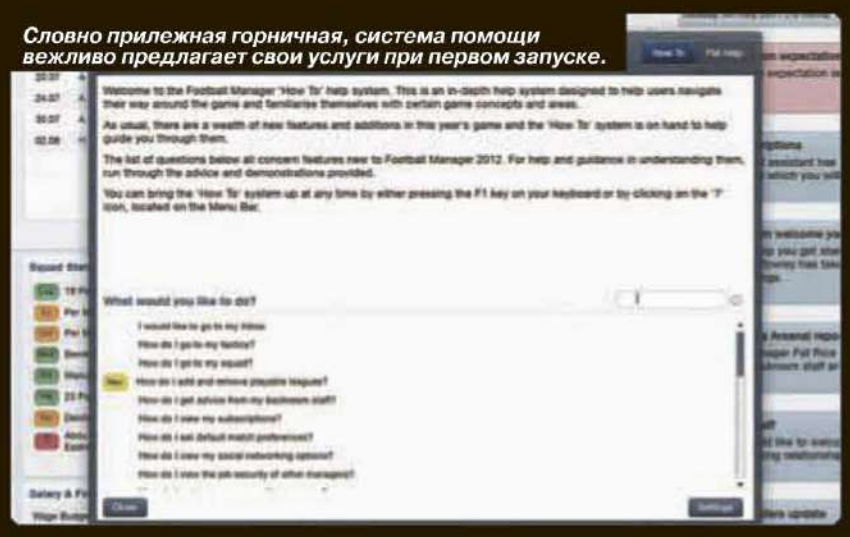
очень хорошо

ШАГ ВПЕРЕД

На страницах рядом вы могли прочитать рассказ о FIFA Manager 12, игре, приятной на вид, но невыносимо глупой внутри – точь-в-точь как стереотипная блондинка. Новый Football Manager – ее полная противоположность. Что-то вроде неприметной одноклассницы, которая не укладывает волосы в модную стрижку и носит самые простые очки, зато умна, духовно богата и крайне интересна – стоит лишь познакомиться.

Сказать по правде, полюбить игры Sports Interactive в их нынешнем виде гораздо проще, чем лет пять назад, когда вместо трехмерных игроков на поле суетились круглые фишки с номерами. Это уже не говоря о том, что еще раньше о происходящем на поле приходилось догадываться исключительно по текстовым (!) комментариям. Ценителей жанра это, конечно, не отталкивало – с помощью фишек и собственного воображения они научились представлять такие картины, что увидишь не в каждом финале Лиги Чемпионов, – но вот новичков аскетичность серии отпугивала изрядно. Новый Football Manager – еще один шаг навстречу массовой публике. На его трансляции можно смотреть без слез и лихорадочных поисков кнопки для перехода в привычное 2D. И пусть модели игроков не слишком прибавили в полигонах, а графика в целом, мягко говоря, «не FIFA 12», воспринимаются здешние матчи в разы приятнее, чем аналогичные у FIFA Manager 12. Во многом это происходит

Словно прилежная горничная, система помощи вежливо предлагает свои услуги при первом запуске.



Редкие лиги в Football Manager 2012 могут похвастаться логотипами команд и фотографиями игроков. Американская MLS – одна из таких.

www.epidemz.net

Молодежные лагеря можно открывать по всему миру. Даже в Исландии с ее непроизносимыми названиями городов.

ТРЕНЕРСКАЯ РАБОТА В ИСПОЛНЕНИИ НЕМЕЦКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ БОЛЬШЕ ПОХОЖА НА УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ УМНОЙ ОБЕЗЬЯНКИ.

свое, прокачался – все, милости просим в Football Manager, где таблицы, серьезный бизнес и никаких безвестных французов.

НАРОД ПРОТИВ?

У FIFA Manager 12 был шанс заматереть и «выбиться в люди». Работая над ней, Bright Future дали своим поклонникам сыграть в демократию – в рамках специальной акции каждый заинтересованный мог проголосовать за те или иные нововведения, самые популярные из которых в итоге оказались бы реализованы. Благое начинание, не правда ли? По словам разработчиков, так механику нового «Менеджера» дополнили свыше двухсот идей.

Казалось бы, ура, уж игроки-то знают, что нужно добавлять – будут теперь и реалистичные данные, и повышенная сложность, и «какаво» с чаем. Но «хотели как лучше, а получилось как всегда». Нововведения влияют на что угодно (ассортимент построек для клубной базы, подробности личной жизни и даже покрытие для тренерского стола), кроме граблей, на которые Bright Future наступают не первый год.

Играть в результате все так же скучно. Тренерская работа в исполнении немецких разработчиков больше похожа на упражнения для умной обезьянки – не нужно думать о финансах, тактике и стартовом составе, достаточно просто жать кнопку следующего хода. Ведомый нами питерский «Зенит», выстроенный по дефолтной тактике 4-4-2, с одними и теми же людьми в составе без видимых проблем двигался что в национальном первенстве, что в Лиге Чемпионов, регулярно отгружая то три, то четыре мяча в ворота противников. Все, что мы делали, – боролись со сном и послушно жали кнопку. Далее, далее, далее, далее, далее... Уже на втором месяце виртуальной карьеры нестерпимо хотелось выть волком.

ГВОЗДИ В КРЫШКУ

Самое страшное, что в недостатках у нового FIFA Manager числится то, что у его старых версий шло только в плюс. От текстур и угловатых моделей здешнего «тридэ» кровоточат глаза. Приятный интерфейс отталкивает совершенно невообразимым количеством информации (зачастую ненужной) на сантиметр экрана. А музыка преисполнена такого голливудского пафоса, что чувствовать себя героем, спасающим Манхэттен от армады космических кораблей, приходится даже просто читая сводку футбольных новостей.

В этой игре вообще очень мало времени на то, чтобы ассоциировать себя с тренером. Мы то сидим над картой клубной базы, решая, где проводить капремонт помещений, а где ставить очередной туалет, то назначаем дни для автограф-сессий и командных банкетов. Строим молодежные лагеря среди пустынь Саудовской Аравии. Участвуем в викторине, среди вопросов которой запросто может быть: «Кто является лучшим игроком вашей команды?». Строим личную жизнь. Расставляем баночки с леденцами на рабочем столе. В общем, делаем кучу каких-то совсем необязательных для футбольного тренера дел. Горькая ирония заключается в том, что в определенный момент понимаешь: раскидывать шарфики по столу в этой игре интересно, а вот управлять командой – нет.

Последний гвоздь в крышку – однообразные матчи. В этом плане у FIFA Manager 12 все предсказуемо настолько, что существуй в игре букмекерские конторы, в них можно было бы сколотить целое состояние. Сильные команды предсказуемо бьют слабых, выдающиеся игроки предсказуемо забивают. К тому же справедливость здешних рефери граничит с жестокостью – в четырех матчах подряд кто-то из футболистов соперника обязательно удалялся с поля. Судили игры, конечно же, разные люди. По сути, преимущество перед детищем Sports Interactive у этой игры только одно – интересный набор чемпионатов. Поработать в высшей лиге какой-нибудь Японии в Football Manager, например, нельзя. Впрочем, решающим аргументом в вопросе «брать или нет» это вряд ли станет. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Bright Future – гамбургская студия, работающая над FIFA Manager с 2007 года (до этого сериал находился целиком в руках EA). Чувство такое, что годы не учат немецких ребят ничему – каждая новая игра повторяет ошибки предыдущей. Когда у серии случится качественный скачок, небо, должно быть, рухнет на землю.

Большинство футболистов российского чемпионата могут похвастаться настоящими фотографиями.

В такие моменты чувствуешь себя мэром из Sim City.

www.epidemz.net

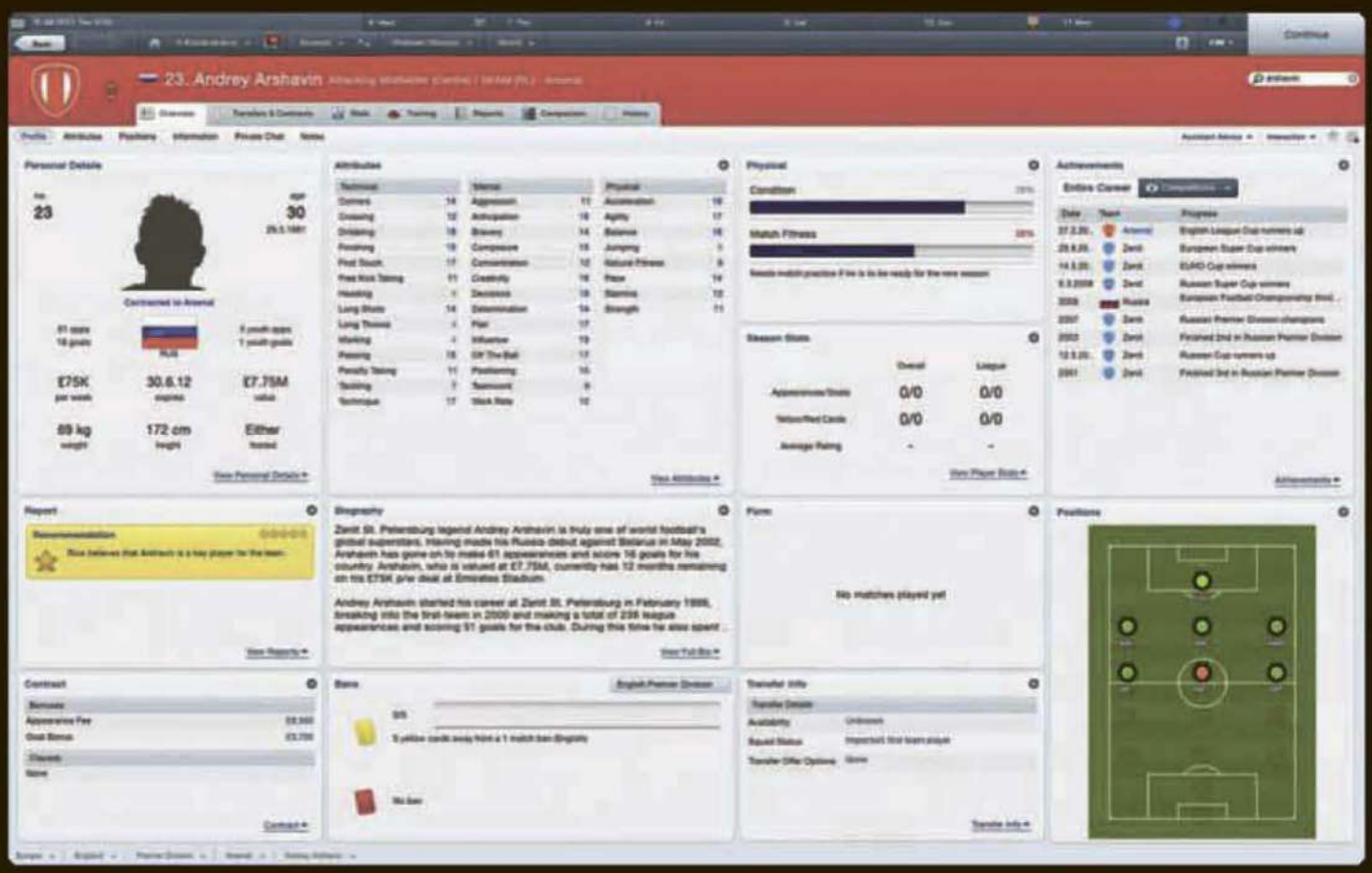
благодаря масштабу: в этой игре операторы не показывают футболистов вблизи, всегда держась на почтительном расстоянии. Не в пример коллегам из игры от Bright Future, то и дело берущих настолько крупные планы, что в глаза тут же бросаются угловатые модели, никакие текстуры и полное отсутствие так нужного в этом случае блюра.

WHO YOU GONNA CALL?

Конечно, когда дело доходит до тренерской работы вне матчей – а внимания этому в серии уделено едва ли не больше, – может показаться, что Football Manager являет старый оскал, тяжелое наследие царского режима – интерфейс с кучей таблиц. Пугаться не стоит: система помощи, как охотники за привидениями, – готова приехать по любому вызову, а с настройками по умолчанию и вовсе ненавязчиво объяснит, что нажимать для перехода на экран со списком игроков и как проводить переговоры по трансферам.

И ведь что интересно. Выглядя, как накрашенный Microsoft Excel, новая игра Sports Interactive умудряется быть понятнее FIFA Manager 12 со всеми его виджетами рабочего стола и леденцами. Немецкие разработчики считают, что игрок должен находиться в курсе всего. То есть, ВООБЩЕ ВСЕГО. Причем всегда. Их английские коллеги показывают тренеру только то, что нужно в данный момент, не занимая экран бесполезными табличками об активных заданиях, нынешнем уровне тренера (Football Manager вообще лишена таких RPG-условностей) и прочими графиками о финансовом положении.

Кроме того, здешнее управление понятно на каком-то интуитивном уровне. Преодолев естественный страх таблиц и полное отсутствие украшательств (также известен страх нарушить стерильность – интерфейс Football Manager настолько светел и чист, что поначалу боишься ткнуть куда-то не туда, наследить, все испортить и, возможно, получить нагоняй от хамоватой уборщицы), быстро понимаешь, что перемещаться по игровым экранам очень просто. Это, опять же, камень в огород FIFA Manager 12 – нажималось там практически все, но, пытаясь просто взглянуть на состав национальной сборной, можно было очутиться чуть ли не в Нарнии.



Несмотря на то что в реальной жизни Андрей Аршавин играет в «Арсенале» с переменным успехом, виртуальные тренеры считают его одним из ключевых игроков команды.

КОЗЫРНЫЕ ТУЗЫ

Вот и выходит, что, орудуя одной лишь пращой, Давиды из Sports Interactive способны завалить не одного Голиафа. Но если библейский супергерой выходил на поле брани без доспехов и, чего уж там, намеков на преимущество, то в широких рукавах британцев кроется не одна козырная карта.

Карта первая – база данных. В мире нет другой игры, способной с равным успехом рассказывать как о характеристиках звездных игроков, так и о скоростных показателях безвестного парня из Южной Африки. Что важно – характеристики эти почти наверняка совпадут с реальным положением дел.

Карта вторая – тактические возможности. Football Manager 2012 дает внутреннему Лобановскому встать во весь рост, а затем позвать в гости Трапаттони с Жозе Моуриньо. В новой игре настройка тактики стала еще гибче, а также поддерживаются «запасные» схемы на игру, которые активируются буквально парой кликов в случае, если матч идет не так, как задумывалось.

Карта третья – «живые» люди, как ни странно говорить это применительно к поименованным наборам цифр. Они в этой игре все равно, что настоящие личности, разве что в лицо от избытка чувств плюнуть не могут. Футболисты реагируют на интонации тренера, их агенты активно торгуются во время переговоров, пресса так и норовит заклевать игрока каверзными вопросами.

Плюс ко всему, игра наконец поддерживает загрузку дополнительных чемпионатов без необходимости начинать новую игру – это уже, как говорится, «на погоны».

СИСТЕМА ПОМОЩИ, ЧТО ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ, – ГОТОВА ПРИЕХАТЬ ПО ЛЮБОМУ ВЫЗОВУ.

Еще одна прелесть этой игры – возможность встать во главе полупрофессионального клуба и попробовать вывести тот в элитные дивизионы. Задача трудная, но крайне интересная.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Кто, как не англичане, родоначальники футбола, лучше всего знает, как перенести любимую игру миллионов в виртуальную реальность? В жанре Sports Interactive работают с 1997 года. После размолвки с Eidos Interactive компания отказалась от марки Championship Manager, перебралась под крыло Sega и с тех пор регулярно радует нас новыми играми.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Left 4 Dead, Left 4 Dead 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор:
Сергей Думаков

PAYDAY: THE HEIST

ЛУЧШИЙ ГАНГСТЕРСКИЙ ШУТЕР ГОДА

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Overkill Software
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 8800 или аналогичная Radeon
ИНТЕРНЕТ: overkillsoftware.com/payday

Жизнь грабителя – веселая штука. По крайней мере, если это грабитель из Payday: The Heist, настоящего электронного гимна бандитскому образу жизни: погони, перестрелки, плечо товарища и сумки, битком набитые пачками «вечной зелени». Из этого мира совсем не хочется уходить: среди миллионных блокбастеров и интерактивных сказок про международный терроризм до недавнего времени по-настоящему мужских игр не было вовсе, теперь вот одна такая есть. И это здорово.

МЫ ВСЕ ЛЮБИМ КИНО

Сделать игру, посвященную только лишь ограблениям, – настоящий вызов, верно? Однако важно понимать, что Left 4 Dead, идеи которой во многом развивает Payday, тоже построена на единственном масскультурном феномене. Игра про зомби стала столь популярной не только благодаря тому, что в ней фантастически реализован кооперативный режим, – она стала популярной потому, что это игра про зомби; потому, что мы видели и читали об этом десятки раз. Представить себе, что ты оказался в очередном фильме Джорджа Ромеро, не составляет никакого труда... а потому и сюжетом, и бэкграундом озадачиваться не надо. Голова сама все подскажет. По схожему принципу функционирует и Payday. Разница лишь в том, что в главной роли этого экшена снялся Голливудский Налет на Банк: в остальном это тот же шутер, ориентированный на прохождение вчетвером, с набором практически не связанных между собой сценариев, доступных для прохождения в любом порядке. Так что главное достоинство и отличительная черта Payday – атмосфера. Тут к разработчикам нет ни одной претензии: все

Архитектура большинства уровней такова, что враг может появиться буквально из воздуха. На мосту, например, они очень любят перелезать через перила прямо за спиной.

В одиночку справиться с человеком в скафандре – тот самый «бульдозер» – не выйдет, этот парень и двоих вырубит за пару секунд.

www.epidemz.net

мало-мальски важные сцены, посвященные культуре грабежа, которые видел кинематограф за последние пятьдесят лет, бережно перенесены в игру. Начиная, конечно же, с пролога отличного фильма «Темный рыцарь»: отсюда и клоунские маски на лицах преступной четверки, и классический взлом дверей банковского хранилища, и деньги в спортивных баулах. Кроме этого, не обошлось без Предательства, Налета На Штаб-квартиру Наркомафии, Нападения На Тюремный Конвой и многого другого; даже удивительно, как удалось впихнуть так много в такую небольшую игру. Как бы там ни было, с настроением авторы Payday угадали: это не псевдореальность Кейна и Линча и не низкопробный трэш; The Heist – это стопроцентно киношная, а потому милая и приятная история.

Открытые уровни игре удались лучше коридорных. Несмотря на чудовищную затянутость и невыносимую сложность, второй сценарий так и вообще – шедевр.

«Тэйзер», один из самых неприятных противников. Опытные игроки, едва заметив его на локации, тут же сообщают об этом остальным.

СПИНОЙ К СПИНЕ

Для начала стоит пройти (хотя бы попробовать) каждый из шести сценариев с компьютерными напарниками. Просто для того, чтобы свыкнуться с местными правилами... хотя если вы играли в Left 4 Dead, они не станут для вас открытием. Каждый сценарий разделен на несколько подмиссий. Если команда успешно справилась с одной, активируется следующая. Стартовое ограбление банка, например, начинается с того, что вся четверка спокойно входит в здание и рассредоточивается по этажам: прежде, чем перейти к активной фазе, парням нужно найти менеджера с ключами от серверной (в серверной подельник спрятал буровой механизм, который поможет вскрыть двери хранилища, и канистры с термитной смесью). Можно поднять шум сразу, едва переступив банковский порог, можно не выдавать себя до беседы с менеджером, можно для начала перебить камеры слежения, чтобы задержать приход подкрепления – вариантов масса. При этом, само собой, жизненно необходимы командная выручка и общая слаженность действий. Местные враги – не безмозглые живые мертвецы, они ведут себя очень хитро, берут числом и, в конце концов, носят оружие. Для того чтобы противостоять даже небольшому отряду охраны, требуется гораздо больше смекалки, чем в той же Left 4 Dead: зомби не бросают дымовые гранаты, зомби не прикрываются полицейскими щитами, зомби не прячутся за углом и не бьют тебя электрошокером. И то, что в L4D было весельем, тут превращается в изнурительную работу. Чаще всего

ПОДНЯТЬ НА НОГИ РАНЕНОГО СОРАТНИКА, ВЗЯТЬ В ЗАЛОЖНИКИ СПЕЦНАЗОВЦА, ПРИКРЫТЬ ВЫЛАЗКУ В ТЫЛ ВРАГА – ВСЕ ЭТО ПРИХОДИТСЯ ДЕЛАТЬ ПОСТОЯННО.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.5

+ Проработанный бэкграунд, огромное количество культурных отсылок, ураганный кооператив, разнообразные сценарии.

– Минимум настроек, высокая сложность, не самая современная графика.

ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ СПОСОБОВ ПОТРАТИТЬ ТРИ СОТНИ РУБЛЕЙ В СЕТЕВОМ МАГАЗИНЕ, УДИВИТЕЛЬНО МОЩНЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЕТЕВОЙ БОЕВИК.

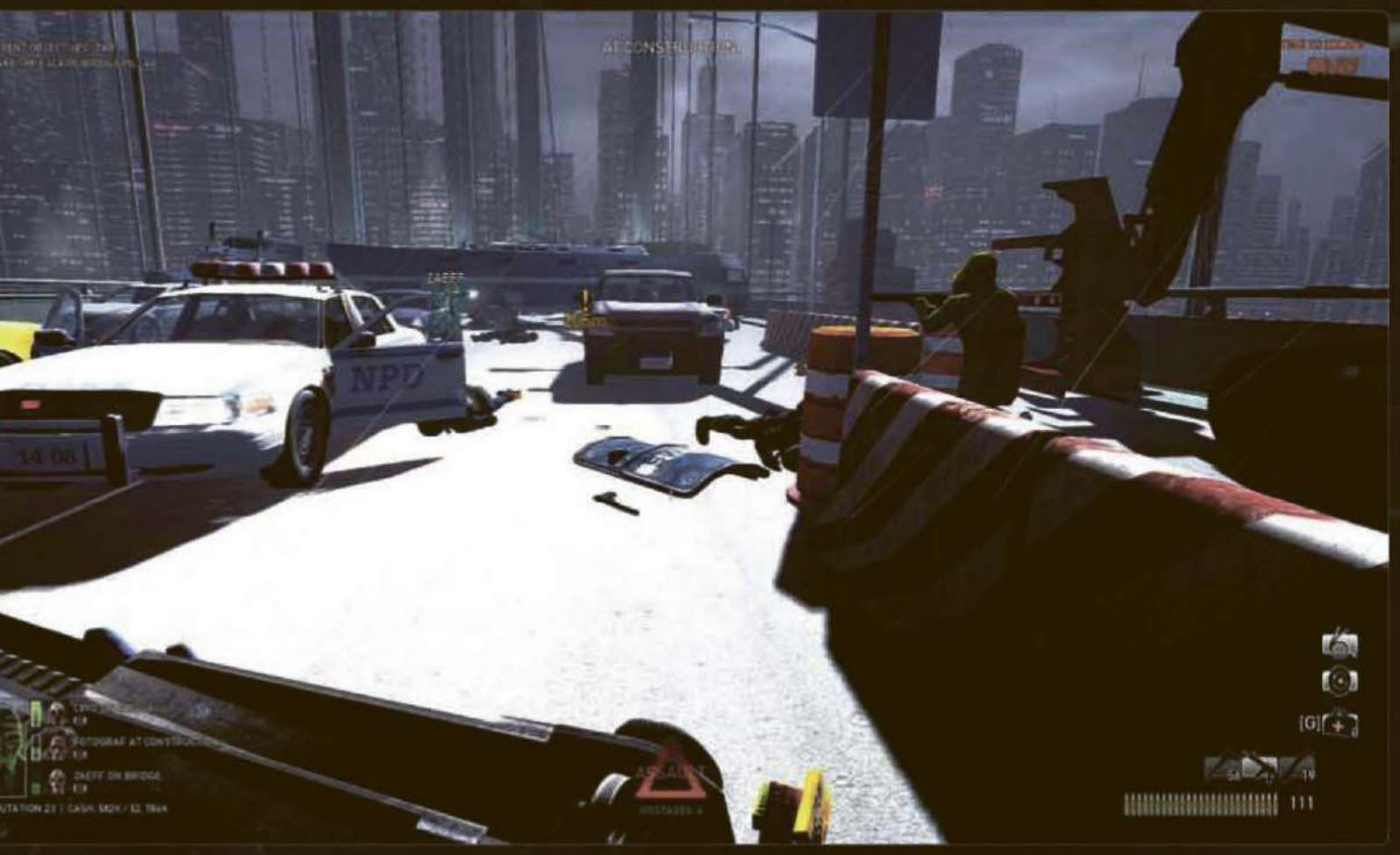
8.5

очень хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Overkill Software была основана в 2009 году в Швеции. Костяк студии составляют индустриальные ветераны, работавшие, например, в недавно закрытой студии Grin, на чьем счету, среди прочего, Bionic Commando Rearmed и Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Разработчики гордятся своей независимостью и тем, что «сами устанавливают себе дедлайны»; также основатели студии не без сарказма отмечают, что являются профессионалами в создании игр, а не в их маркетинговом сопровождении. Payday: The Heist стала для Overkill Software дебютной игрой.

www.epidemz.net



С голосовым чатом, конечно, играть веселее и интереснее. Сплоченность в Payday чувствуется сильней, чем в той же L4D, оттого и общение протекает живее.

Надолго занять позицию в дверях не получится – копы, как и полагается копам, стреляют быстро и метко. К тому же, если грабитель непредусмотрительно оставил пару работающих камер наблюдения, они будут точно знать его местоположение и не станут бросаться на верную смерть.

цель миссии сводится к тому, чтобы удерживать определенный участок локации некоторое количество времени (следить за автоматическим буром, который вскрывает дверь, охранять выведенного из-под конвоя заключенного, прикрывать садящийся на крышу вертолет), что сводится в конечном итоге к выматывающим перестрелкам. И вот тут-то без помощи товарищей по команде точно не обойтись: вовремя поставленная ловушка, брошенная аптечка или ящик с патронами способны напрямую повлиять на исход сражения. Поднять на ноги раненого соратника, взять в заложники спецназовца, прикрыть вылазку в тыл врага – все это приходится делать постоянно, иначе миссия заканчивается, едва успев начаться. Сложность в Payday какая-то совсем уж запредельная – даже на обычном уровне те эпизоды, в которых требуется не пассивная оборона, а яростная атака на превосходящие вражеские силы (как последние этапы ночной локации на мосту), превращаются в настоящий ад. Обычных копов сменяет спецназ, за ними следом прибывает подмога из ФБР, потом и вовсе наступают ходячие машины смерти, которых коллеги по рации называют «бульдозерами»... причем всякий раз бой будет проходить по-разному, авторы игры особенно гордятся тем, что используют минимум скриптов: если сейчас «бульдозер» выполз из дверей лифта, вовсе не значит, что он будет появляться в этом месте всегда. Не исключено, что во время следующей игровой сессии он в этом месте вообще не появится.

ДЕНЬГИ, ДВА СТВОЛА

С оружием тоже никаких проблем: все просто, все по делу. У каждого члена банды (друг от друга они, к слову сказать, почти не отличаются; каждый волен выбрать специализацию: штурмовик, стрелок, поддержка – но это больше вкусовщина, в бешеном темпе Payday разница между пистолетом-пулеметом и штурмовой винтовкой невелика) есть пистолет и два вида оружия, например, автомат и дробовик. Со временем уровень каждого игрока растет, и ему становятся доступны новые стволы и апгрейды на старые, кроме того, в экипировку входят особые предметы и умения. Это могут быть мины, активирующиеся при разрыве лазерного луча, комплекты брони, всяческие прицелы – выбор действительно велик, и при всем этом он влияет скорее на ощущения от игры, а не на сложность ее прохождения. В Payday нет убер-оружия, способного положить вражескую роту зараз, и игрока с репутацией 86 уровня яростный огонь сил правопорядка успокоит столь же быстро, как и безусого новичка. Другое дело, что с каждым новым достижением Payday заставляет все больше обращать внимание на детали: когда у тебя появляется та же мина, ты начинаешь по-другому смотреть на узкие

www.epidemz.net

Прохожие имеют обыкновение чуть ли не прыгать под пули – и часто становятся жертвой перекрестного огня. Полицейских это очень злит.

коридоры, просветы между машинами и лестничные пролеты. Детали тут вообще очень важны: несмотря на то, что в основной своей массе здешние сценарии по-настоящему огромны, в них нет ни одного квадратного метра случайного пространства. Местная архитектура играет либо за тебя, либо против, причем противник об этом тоже знает. Талантом тутошних спецназовцев отсекать одного члена банды от остальных и затем загонять его в угол можно восхищаться бесконечно.

НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО В ОСНОВНОЙ СВОЕЙ МАССЕ ЗДЕШНИЕ СЦЕНАРИИ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ОГРОМНЫ, В НИХ НЕТ НИ ОДНОГО КВАДРАТНОГО МЕТРА СЛУЧАЙНОГО ПРОСТРАНСТВА.

МУЖСКАЯ ИГРА

От недорогого сетевого боевика таких впечатлений, конечно, не ждешь. Редкий случай, когда практически каждое из обещаний разработчиков оказалось выполненным: интенсивный геймплей, «один за всех и все за одного», настоящая реиграбельность... даже система общения внутри банды именно такая, какой была заявлена – нажатием одной кнопки можно указать партнеру, куда бежать и кого стоит опасаться (да, подсмотренная у Battlefield Bad Company 2, но все же!). Здесь действительно можно обменивать захваченных заложников на погибших товарищей и варьировать свои действия от практически стелс-вылазок до фанта-

Под открытым небом совсем тяжко: ко всем видам спецназа добавляются еще и противные снайперы, убивающие с первого раза.

стических по накалу и драматизму перестрелок. Здесь удивительный искусственный интеллект, который всякий раз умудряется подкинуть какой-нибудь сюрприз, а графический движок десятилетней давности, на котором были созданы еще Flatout и Ballistics, смотрится свежо и вполне современно. И все же, наверное, главное, на чем держится Payday – это искренняя любовь к гангстерской культуре старой школы. Когда ты случайной пулей задеваешь вопящую кассиршу, за которой трусливо прячется охранник, и она падает за прилавок, и человек в смешной маске, до этого разрядивший полную обойму в неповоротливых копов, укоризненно бросает тебе: «Эй, не трогай гражданских» – и ты понимаешь, что действительно совершил не очень хороший поступок, и пробегая после этого мимо каждого безоружного человека, укладываешь того на пол, чтобы он не пострадал в перестрелке – вот тогда-то ты и понимаешь, что с игрой все в порядке, игра удалась, потому что только настоящие мужики могут позволить себе трогательно подставиться под пули во время банковского ограбления ради, казалось бы, сущей глупости. И деньги тут, конечно же, не имеют ровным счетом никакого значения. ■

Качество графики бросается глаза только на скриншотах. В динамике этот чудовищный экскаватор легко и вовсе не заметить – игра, в конце концов, не об этом.

Заложников можно и не брать. В этом случае павший грабитель получит право на респаун через несколько минут после гибели. Правда, смерть каждого гражданского добавляет к счетчику еще несколько секунд.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Deus Ex, Vampire the Masquerade: Bloodlines, Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Денис Кублицкий

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – THE MISSING LINK

СЮЖЕТНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛИНОЙ В ПОЛНОЦЕННУЮ ИГРУ

ЖАНР: First Person Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Eidos Montreal, Nixxes Software
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: высокие, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD2600
ИНТЕРНЕТ: www.deusex.com/themissinglink

Не все люди, работающие на «Беллтауэр», преданы корпорации. Некоторые преследуют собственные цели, что Адаму только на руку.

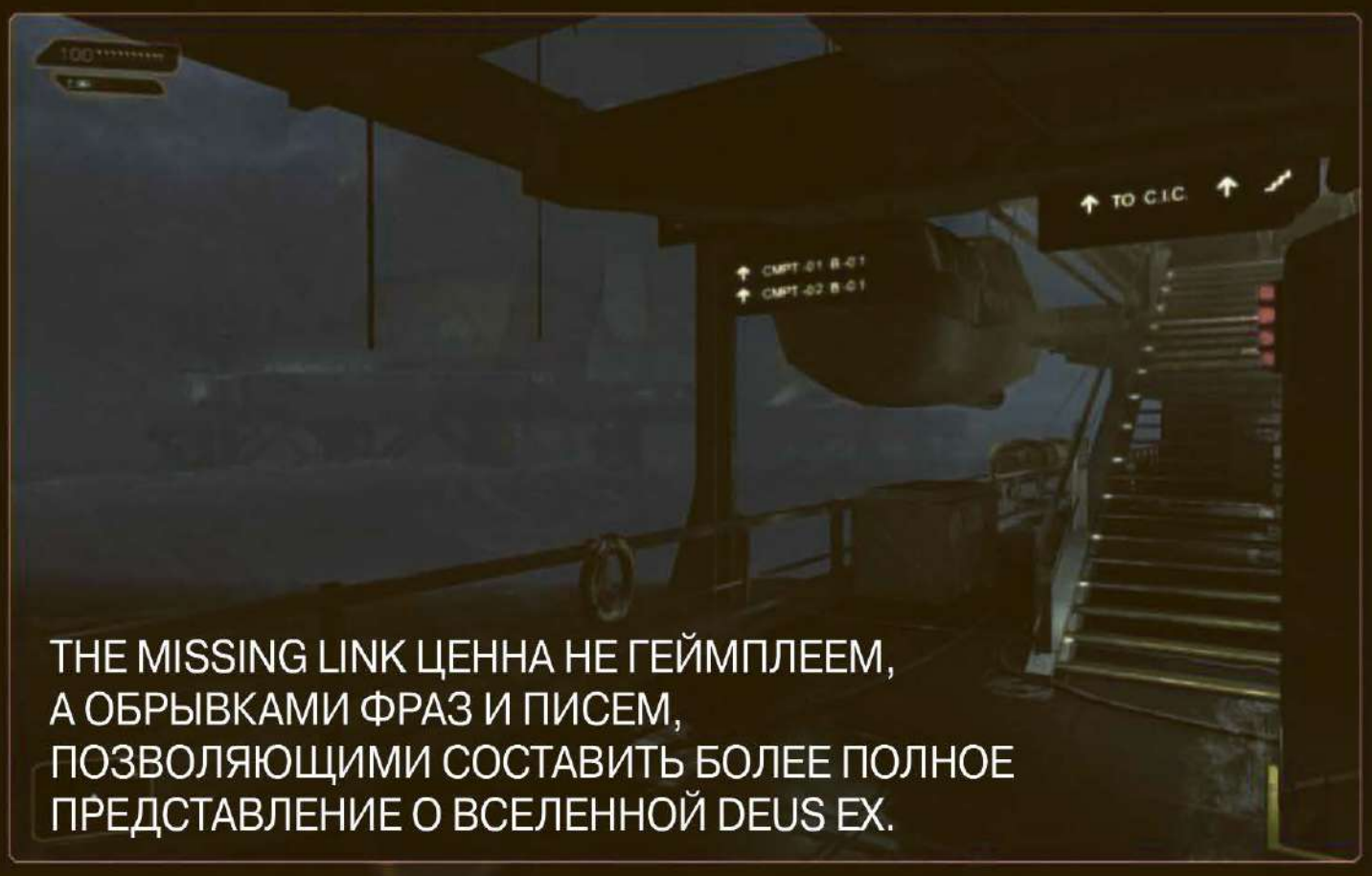
При желании The Missing Link можно пробежать часа за четыре: пара побочных заданий да ведущие по сюжету коридоры, сдобренные сонной охраной и скромной системой безопасности, не остановят напичканного имплантатами Дженсена. Смысла в таком прохождении никакого: ветераны Deus Ex выберут максимальную сложность и зададутся целью выполнить достижение «Factory Zero».

Пройти игру, не используя «праксисы», оружие и взрывчатку – не столько способ заработать указанную «ачивку» и утереть нос друзьям, сколько возможность растянуть геймплей и получить удовольствие от скрытного прохождения: если забыть о необходимости дважды бегать туда-сюда по пустым коридорам, уровни будто созданы для поклонников стелса. Конечно, любителей силовых методов ничто не удерживает от кровавых перестрелок, но коль скоро осеннюю дозу бездумной пальбы с успехом преподносит Rage, самое время дать пальцам передохнуть. Сосредоточимся на блуждании в потемках и воссоздании мозаики сюжета из кусочков раскиданных по уровням писем и книг. Хотя по части истории The Missing Link не столь закручена, как Human Revolution, фанаты найдут множество ниточек, ведущих к Deus Ex и даже к Invisible War. Очевидно, ради этих людей в Eidos Montreal и старались. Если вы не играли в предыдущие игры сериала, переверните страницу – рецензия без спойлеров выглядела бы как «не пожалейте 8 долларов на одно из лучших DLC для PC-игр».

ТРИ «ПРОПАВШИХ» ДНЯ

Проникнув в порту Хенша на борт судна, принадлежащего военной корпорации «Беллтауэр», Адам спрятался в капсуле, а несколько дней спустя оказался в Сингапуре. Если бы не The Missing Link, мы бы и дальше думали, что все это время Дженсен раскладывал пасьянсы, ан нет – когда корабль оказался в открытом море, Адама нашли наемники и устроили разговор по душам на электромагнитном стуле (для нейтрализации имплантатов). Впрочем, расколоть главгероя так и не удалось, а благодаря таинственному

www.epidemz.net



THE MISSING LINK ЦЕННА НЕ ГЕЙМПЛЕЕМ, А ОБРЫВКАМИ ФРАЗ И ПИСЕМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМИ СОСТАВИТЬ БОЛЕЕ ПОЛНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ВСЕЛЕННОЙ DEUS EX.

союзнику Адам выбрался из плена. Авторы не стали лепить ненужные подробности к целостному сюжету Human Revolution – в дополнении Адам раскроет совершенно другой заговор, связанный с историей и персонажами первой Deus Ex. DLC, по сути, прокладывает мостик к событиям оригинальной игры и связывает их с книгой «Эффект Икара» – что-то подсказывает, что и следующие дополнения продолжат эту традицию.

Как оказалось, четыре с половиной ключевых персонажа, две большие локации (корабль и секретная база организации «Беллтауэр»), полное отсутствие косметических предметов и прочих шапочек – отличный рецепт для создания интересного дополнения. Впрочем, про косметические предметы не совсем верно – в начале игры вы увидите Адама с голым торсом, а главный антагонист сможет похвастаться позолоченным револьвером.

Как и в Human Revolution, к концу игры можно превратить Адама в терминатора, собрав около двух десятков «праксисов». В этом случае игра слишком проста и на максимальном уровне сложности, так что обратим внимание на альтернативное прохождение, во время которого можно не использовать даже гипостимуляторы и батончики, восстанавливающие энергию.

ПОБЕГ ИЗ МОРСКОЙ БЕЗДНЫ

Узкие палубы корабля, заставленные контейнерами склады базы и секретные лаборатории отлично подходят для скрытных «призраков». The Missing Link неуловимо напоминает Chronicles of Riddick и Splinter Cell вместе взятые – когда крадешься по коридорам, не хватает только возможности разбивать лампочки и включать усиленное зрение или прибор ночного видения. Зато одиночество буквально осязаемо: большую часть времени Адам слышит только шум ливня, вой ветра и писк камер наблюдения. Разговоры с персонажами тут не правило, а исключение; имплантат, помогающий «убол-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

Возможность пройти The Missing Link голыми руками: с базовыми имплантатами, не используя оружие и взрывчатку. Поклонникам MGS и Thief посвящается.

По сравнению с Human Revolution путей прохождения стало меньше, да и вообще локации довольно линейны: коридоры вам будут сниться.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА, НО ПО МЕРКАМ DLC К ДРУГИМ ПРОЕКТАМ – ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ДОСТОЙНО.

7.5

хорошо

Атмосфера передана замечательно. На этой палубе неуютно находиться, даже сидя перед монитором в уютном кресле.

Враги до сих пор не научились лазить по лестницам или хотя бы смотреть под ноги.

Холодный белый интерьер отлично контрастирует с желтым освещением и яркими лампами. К бутылкам виски на столе не хватает только коробки с сигарами.

PC-ВЕРСИЯ

Портированием, как и раньше, занималась голландская компания Nixxes, и PC-версия работает стабильно. Более того: вышедшие с релиза игры патчи исправили некоторые мелкие ошибки и улучшили производительность, хотя некоторые пользователи до сих пор жалуются на «фризы» в городах. Остались и другие проблемы: иногда противники упираются в стену (ИИ изредка глючил и в Human Revolution) или, наоборот, слишком чутко реагируют на действия игрока. К счастью, происходит это крайне редко и на геймплей заметно не влияет. Зато заставки при старте наконец можно пропускать. С умом сделана и установка DLC – для игры достаточно скачать только дополнение объемом 2 гигабайта, устанавливать саму Human Revolution (если вы ее уже удалили) не нужно.

www.epidemz.net

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Deus Ex: Human Revolution стала первой игрой Eidos Montreal и получила отличные оценки критиков (в среднем выше 90 из 100). Ранее большинство разработчиков трудились в Ubisoft,поэтому работа над AAA-проектами для сотрудников не в новинку, но на сей раз они умудрились прыгнуть выше головы. Естественно, качества ожидали и от DLC, и оно не подвело, хотя и не может соперничать с полноценной игрой. Но и весовые категории другие – принимая во внимание ценник (в четыре раза дешевле Human Revolution), канадцы снова сделали отличный продукт. Учитывая стелс-ориентированный геймплей The Missing Link, будущее Thief 4 – второго крупного проекта Eidos Montreal – видится очень радужным.

тать» собеседника, нужен только для одного из достижений. После псевдооткрытого мира Human Revolution в стерильных коридорах бэллтауэрской базы вообще крайне тесно – и это главный недостаток DLC. Возможно, изначально содержимое дополнения должно было войти в оригинальную игру, но в какой-то момент разработчики поняли, что это только повредит динамике повествования.

Джеймс Кэмерон говорил, что выпуск режиссерских и расширенных версий кинолент – все равно что продажа дырки от бублика: сцены уже готовы, но нужны только фанатам. Лишние 17 минут особого издания «Терминатора 2» не меняют основную идею фильма и сюжет, но полнее раскрывают характеры персонажей и дают зрителю больше подробностей. Так и тут: The Missing Link ценна не геймплеем, который не изменился ни на йоту, а обрывками фраз и писем, позволяющими составить более полное представление о мире игры. Пожалуй, в этом плане Eidos Montreal нечего опасаться конкуренции как минимум до выхода BioShock Infinite – мало кто еще способен создать антиутопию, в которую, если позволите, настолько интересно играть. Кстати, в The Missing Link нашлось место отсылкам к «Бегущему по лезвию», Lost и другим пасхалкам. И хотя это DLC в любом случае можно рекомендовать только фанатам, обилие мелких деталей дает понять, что канадцы не работали спустя рукава. Надеемся, в грядущих дополнениях они не сбавят темп, а там, глядишь, и полноценным продолжением порадуют.

Адам и голышом расправляется с врагами в считанные секунды. Интересно, мерзнут ли киборги?

Детям, беременным женщинам и Джеку Томпсону The Missing Link не рекомендуется.

Атака в лоб – по-прежнему самый простой и быстрый способ пройти игру. Но и самый скучный.

www.epidemz.net

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

5.1 REAL SOUND
STEREO COMPATIBLE
3.8m
COMFORT EARPADS
NOISE CANCELLING
5.1 DVD ADAPTER INCLUDED
BASS VIBRATION
USB POWER SUPPLY

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Dragon Age: Origins, Dragon Age: Origins Leliana's Song
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Владимир Кириллов

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dragon Age 2: Mark of the Assassin
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bioware
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7900 GS или Radeon HD 2600 Pro
- **ИНТЕРНЕТ:** dragonage.bioware.com/da2/addon/mota/

DRAGON AGE 2: КЛЕЙМО УБИЙЦЫ

УДИВИТЕЛЬНО РАЗНООБРАЗНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПРОТИВОРЕЧИВЫХ RPG ГОДА

3 а критикой однообразных локаций и магов-гомосексуалистов многие как-то не заметили, что Dragon Age 2 – одна из лучших работ BioWare по уровню проработки персонажей и напарников. Это вообще уникальный в жанре случай: сопартийцы вместе с нами живут, дышат, решают свои проблемы и даже меняются как личности на протяжении десяти (игровых) лет. Оба DLC-дополнения («Наследие/Legacy» и «Клеймо убийцы/Mark of the Assassin») льют воду на ту же мельницу. Их главная ценность в том, что мы узнаем много интересного про старых знакомых и встречаем новых, не менее ярких гостей. Например, главную героиню вебсериала Dragon Age: Redemption.

Эльфийка Таллис, сыгранная небезызвестной истребительницей вампиров Фелицией Дэй, переехала из YouTube в Mark of the Assassin практически без изменений: сохранив и узнаваемую внешность актрисы, и ее голос, и странные отношения с религией кунари. Те, кто не смотрел Redemption, воспримут завязку дополнения как обычный воровской квест в несколько необычных обстоятельствах. Во-время протянув руку помощи (с зажатым в ней окровавленным кинжалом!), Таллис предлагает опешившему герою сходить на охотничью вечеринку в замок знатного орлесианского вельможи и выкрасть некий важный артефакт. Однако те, кто смотрел, сразу поймут,

www.epidemz.net

что тут скрыт подвох. И действительно, воровские игры заканчиваются настоящим шпионским триллером, в котором на карту поставлены интересы нескольких государств и тысячи жизней. Интригующий сюжет – далеко не единственное достоинство «Клейма убийцы». Это во многом уникальное, экспериментальное дополнение напоминает слоеный пирог, чередующий самую разнообразную и, казалось бы, несовместимую начинку. Для начала нам впервые в серии (да и вообще в играх Bioware) предлагают этакий симулятор охоты. Чтобы попасть в замок, нужно первым убить виверна, то есть миниатюрного дракона. А для этого нужно выследить место обитания этих ящеров, подготовить приманку и противоядие. Затем во дворе замка начинается симулятор гламурной тусовки. На приеме мы вместе с Таллис,ряженые в вечерние костюмы, должны вести светские беседы с гостями, пробовать изысканные яства и пудрить мозги стражникам, чтобы вытащить ключ от дверей в сам замок.

Внутри вас уже ждет симулятор Хитмана. То есть, вы, конечно, можете пройти до заветной цели, не таясь и убивая каждого встречного, но лучше попробовать представленный впервые в серии стелс. Крадясь мимо стражников, герой способен отвлекать их бросками камней, временно выводить из строя метким ударом дубины и даже прятаться в тени. Стелс, конечно, вышел неполноценным (враги видят максимум метров на пять и почти ничего не слышат!), но все равно мы получили интересный и свежий опыт. Потом еще будут загадки с элементами модного ныне кооператива: чтобы пробраться к сокровищу, два персонажа должны разделяться и одновременно нажимать на каменные плиты в полу.

Финальное сражение тоже не обошлось без инноваций. В бою против нас участвует ручной виверн, а его хозяин стреляет из пистолета, отмечая, таким образом, цель для своего питомца. Получив это малоприятное клеймо, можно трусливо убегать от ящера, либо же с умом жертвовать собой, заманивая тварь в ловушку.

Вообще, вариативность – очевидное достоинство этого дополнения. Какой спектакль разыграть перед стражей, потратить противоядие на раненную собаку или нет, пробираться к сокровищам открыто или скрытно, уходить из замка через подземелья, где опасности, вроде бы, меньше, или через главный вход, бросив вызов негостеприимному хозяину и всей его рати – выбор подстерегает на всем протяжении игры. Можно даже попытаться отравить еду выверна, что потом поможет в финальной битве. А можно не заметить этой возможности и пройти мимо. Жаль только, на исход главного квеста никак не повлиять...

Зато сценаристы не тянут вас за рукав к финальной разборке, а позволяют с интересом исследовать новые локации и залы замка. Если не спешить на прием, можно провести магический ритуал возле древних захоронений, помочь

Фелиция, что они с тобой сделали?

ЭТО ВО МНОГОМ УНИКАЛЬНОЕ, ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ НАПОМИНАЕТ СЛОЕНЫЙ ПИРОГ, ЧЕРЕДУЮЩИЙ САМУЮ РАЗНООБРАЗНУЮ НАЧИНКУ.

незадачливому охотнику и поучаствовать в затяжных боях с новыми врагами – это т.н. «подземные упыри», которые берут числом и чем-то напоминают озорников-гоблинов из Overlord.

Кроме того, если быть внимательным, то можно снова узнать много интересного про своих напарников. В «Наследии» мы, напомним, выясняли отношения с родным братом, а в «Клейме убийцы» сразу две боевые подруги, Изабелла и Эвелин, сделают неожиданные открытия с далекоидущими (наверное, аж до Dragon Age 3) последствиями.

Уставшим от сражений (а сложность боев в Mark of the Assassin выше, чем в оригинале) авторы предлагают другие развлечения. Правда, собирать монетки и бросать их в фонтан, загадывая

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Значение Mark of the Assassin трудно переоценить. После того как игра подверглась обоснованной и не очень критике, авторы долго хранили молчание, не анонсируя ни продолжения, ни даже какого-нибудь завалящего DLC. Но выпуском «Наследия» и «Клейма Убийцы» канадцы доказывают, что не собираются забрасывать серию и готовы делать выводы из своих ошибок – например, локации в обоих дополнениях подчеркнуто разнообразные. К тому же, по некоторым признакам, Mark of the Assassin выстраивает мостик к третьей части, а значит, хочется верить, ее анонс не за горами.

www.epidemz.net

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Интересный сюжет, яркая героиня, новые для серии идеи, чередование сложных сражений и необычных пазлов, возможность узнать новые детали о напарниках.

– Завязка истории выглядит несколько натянутой, а на развязку никак не повлиять.

ОТЛИЧНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ, В КОТОРОМ ЕСТЬ НОВЫЕ ДЛЯ СЕРИИ СИТУАЦИИ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ ПОЧТИ НА ЛЮБОЙ ВКУС И ЦВЕТ.

8.0

очень хорошо

Леопольд в данном случае совсем не трус и выходит на сцену без лишних напоминаний.

Есть подозрение, что последствия этой истории проявятся уже в Dragon Age 3.

желание, не так интересно, как исследовать полные сокровищ залы орелианского замка. Тут нужно решать настоящие головоломки, сверяясь с развешанными на стенах картинами и смешивая руны разных цветов, чтобы получить желанный оттенок.

Все это сопровождается откровенно комедийным настроением. Туалетный юмор (нас, например, под общее хихиканье заставляют копаться в экскрементах дракона) сменяется действительно смешными сценами на приеме, брачными играми вокруг Таллис и несколько хулиганской пародией на французов в целом (именно они являются прообразом орлесианцев) и их произношение в частности.

Так или иначе, тот факт, что вторая часть Dragon Age, в отличие от оригинала, пока так и не получила полноценного аддона (каким был Awakening), нас уже не может расстраивать так сильно, как раньше. Потому, что и «Наследие», и «Клеймо убийцы» проработаны намного лучше DLC-добавок к первой части: это уже не только ценный лут, но и 8-10 часов действительно увлекательных, разнообразных приключений. ■

www.epidemz.net

Bloodline Champions

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему

Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!

Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!

Постоянство

Действие ударов и приемов предопределено и не зависит от внешних условий.

Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.

Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

www.blc.ru

INNOVA FUNCOM STUNLOCK game

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Lego Batman, Lego Indiana Jones
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор:
Анатолий Сонин

Надо распилить рулет, чтобы из него выпали часы – вроде бы и ерунда, но занятно.

DISNEY: МИР ГЕРОЕВ

ПАЗЛ-ПЛАТФОРМЕР ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЧЕРНЫХ МЫШЕЙ И БЕЛЫХ КРОЛИКОВ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Disney Universe
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8400 или Radeon 2900
- **ИНТЕРНЕТ:** disney.go.com/official-sites/disney-universe

Disney Universe никак не может понять, зачем и для кого она сделана. С одной стороны, игра страшно милая и глупая – явно для детей дошкольного возраста. С другой, это прежде всего пазл, и только потом аркадный экшен. А интересуют ли нынешних детей пазлы?

Уровни «Алладина» вызывают флэшбеки к шестнадцатибитным временам.

Авторы, кажется, сами не смогли ответить на такой вопрос. Чтобы избежать казусов, они снабдили игру огромным количеством подсказок: со включенными хинтами миссии можно выполнять, не приходя в сознание. Просто бегаешь от одной стрелочки к другой и делаешь, что тебе велят. И это убивает весь смысл игры: представьте себе Portal, где стрелочки указывают, куда стрелять. Поэтому первое время Disney Universe кажется унылой и однообразной – такое даже детсадовцам проходить было бы не интересно. Все встает на свои места, когда в меню обнаруживается кнопка «отключить подсказки». Вот теперь можно поиграть.

А играть дают на шести диснеевских мирах, каждый из которых проходится чуть меньше часа. Уровни разрешают открывать в любой последовательности. Сами выбирайте, что вам интересней – «Алиса в Стране чудес» или «Пираты Карибского моря», «Король Лев» или «Корпорация монстров», «ВАЛЛ-И» или «Алладин». И хотя уровни тут очень изобретательные и атмосферные, персонажей из фильмов и мультиков в игре нет: сложности с лицензированием. Поэтому вместо Муфасы и Бармаглота лупасить приходится кибер-монстриков. В сюжете это объясняется: мы, мол, исследуем виртуальный парк развлечений, который вскрыл и испортил злобный хакер. Собственно, это и есть весь сюжет – после вступительной заставки история никак не продвигается и всем на нее, очевидно, плевать. Да и не в ней радость. Радость в геймплее – и с выключенными подсказками он вполне себе приличный.

Проходит игра по отработанной схеме: вы выходите на уровень, решаете простенький пазл, убиваете слабеньких врагов, идете дальше, повторяете процесс. И каждая локация сделана очень изобретательно, каждая предлагает новые задачки. В «Алисе» мы таскаем по уровню шляпы и используем их как телепорты, в «ВАЛЛ-И» управляем магнитом на кране, чтобы поднимать и опускать платформы, в «Короле Льве» сажаем семена и поливаем их водой, выращивая деревья-лесенки. Все эти задачки очень простые, но они необычные и разнообразные, и решать их одно

www.epidemz.net

Иногда уровни становятся откровенно эпичными. Бежать от волны лавы, уклоняясь от валунов и прыгивая через пропасти? Вот таким мы «Алладина» и помним.

удовольствие. Иной раз пазлы встречаются не хуже, чем в каких-нибудь квестах: подтащить свечку под чайник, чтобы из вскипевшей воды вывалилась ложка, которую надо положить поперек на сахарницу и использовать как катапульту – это логическая цепочка, достойная Шерлока Холмса.

А уж насколько красивые и стильные уровни показывает Disney Universe! За атмосферу стоит благодарить еще и композитора – каждая вселенная представлена приятными ремиксами старых мелодий: все главные темы из саундтрека «Короля Льва», например, замечательно тут переосмыслены. Жаль только, что не у каждого диснеевского сериала настолько мощное музыкальное сопровождение.

Мини-пазлы разбавляют драками – и драки эти бодрые, но однокнопочные. Бегаете от врага к врагу, жмете «бить» и даже смерти не боитесь – ведь после смерти следует респон, за который разве что монеток отнимают. Для разнообразия по всем уровням раскиданы временные усиления – пушка, замораживающая врагов, лазер, меч, убивающий с одного удара, и всякое прочее. Но оно скорее мешается, чем помогает: взяв такое усиление, вы не сможете открывать замки, поднимать ключи и вообще делать все то, что требуют в Disney Universe. Стоишь как дурак и ждешь, пока эффект закончится.

Главной особенностью игры должны были стать костюмы диснеевских персонажей, в которых героев надо наряжать. Костюмов этих 45 штук, они постепенно открываются и прокачиваются каждый по отдельности – но никакой роли в геймплее не играют. Теоретически у каждого персонажа свое оружие: у Пумбы, например, палка с червяком, у Дональда Дака – кисточка. Но функционально оружие это ничем не отличается, и костюмы придуманы разве что для красоты. Почему бы и нет, пусть дети порадуются.

Короткую кампанию продлить можно в кооперативе – все миссии разрешают переигрывать вчетвером, причем на каждом уровне раздаются очки и выбирается победитель. Но есть с коопом сложности. Во-первых, попробуйте найти человека, который согласится с вами в это играть. Во-вторых, без геймпада ничего не получится: вдвоем с клавиатуры играть не разрешают, и онлайн-сессий тоже не предусмотрено.

В итоге Disney Universe все-таки находит свою аудиторию: детей позабавит разнообразие и изобретательность уровней, а ностальгирующим взрослым приятно будет пройтись по атмосферным локациям и послушать знакомую музыку. В конце концов, когда вы последний раз видели игру по «Алладину»? ■

В «АЛИСЕ» МЫ ТАСКАЕМ ПО УРОВНЮ ШЛЯПЫ И ИСПОЛЬЗУЕМ ИХ КАК ТЕЛЕПОРТЫ, В «ВАЛЛ-И» УПРАВЛЯЕМ МАГНИТОМ НА КРАНЕ, ЧТОБЫ ПОДНИМАТЬ И ОПУСКАТЬ ПЛАТФОРМЫ, В «КОРОЛЕ ЛЬВЕ» САЖАЕМ СЕМЕНА И ПОЛИВАЕМ ИХ ВОДОЙ, ВЫРАЩИВАЯ ДЕРЕВЬЯ-ЛЕСЕНКИ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

+ Отличный дизайн уровней, неплохие ремиксы знакомой музыки, интересные задачки.

– Скучные бои, бесполезные костюмы, отсутствие диснеевских персонажей.

ПРОСТЕНЬКАЯ, НО КАЧЕСТВЕННАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ И НОСТАЛЬГИРУЮЩИХ ВЗРОСЛЫХ.

7.0

хорошо

Ходим по стрелочкам, двигаем магнит, поднимаем платформы. Забавно.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Если вы не слышали о студии Eurocom, ничего странного в этом нет: команда работает уже два десятилетия, но до сих пор ничего примечательного не сделала – только клепала порты и игры по кинолицензиям. Их перу принадлежат, например, «Пираты Карибского моря: На краю Света» и олимпийские сборники Vancouver 2010 и Beijing 2008.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Cities XL, Cities XL 2011, SimCity 4
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Андрей Окушко

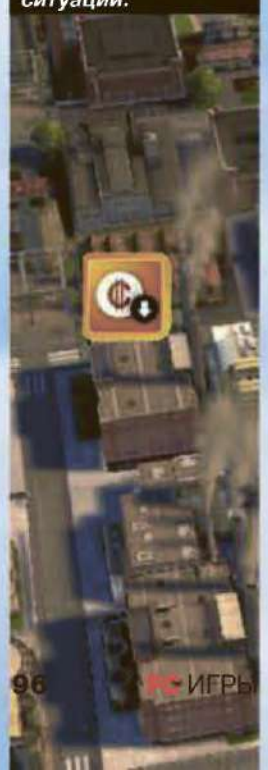
CITIES XL 2012: ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

СТРОИТЕЛЬСТВО РАДИ СТРОИТЕЛЬСТВА – ВОТ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Cities XL 2012
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Focus Home interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce GT 230 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www2.citiesxl.com

Градостроительный сериал Cities XL имел все шансы стать хитом, но творившая его Monte Cristo открыла рот на слишком большой кусок и подавилась. Подавилась смертельно – попытка сделать из градостроительного симулятора ММО закончилась для команды роспуском по финансовым причинам. Знамя подхватили в Focus Home Interactive, только идею с онлайном задвинули в долгий ящик.

Увы, многие проблемы, с которыми геймеры столкнулись в Cities XL 2011, по-прежнему с нами. Игра оптимизирована из рук вон плохо – часа через полтора после запуска начинаются жуткие утечки памяти. Да и любой город с населением в сто-двести тысяч человек заставляет напрягаться даже топовые машины. Которые, кстати, сталкиваются с еще одной проблемой – понятие «многоядерности» разработчикам совершенно незнакомо. Но что же это за зверь такой – Cities XL 2012? Тот самый зверь, который в наших лесах водится нечасто. Здесь игроку предлагается возвести мегаполис XXI века, наладить быт горожан, организовать транспортные потоки, вести торговлю с соседями. В общем, заняться практически тем же, чем в великолепной SimCity. А так как бессмертное творение Maxis в последний раз появилось на мониторах в 2003 году, неудивительно, что его косвенный наследник Cities XL затронул тонкие струнки в наших душах.



Значки над заводами намекают: что-то не в порядке. Жмите на здание и читайте отчет о ситуации.

Вот он – Париж. А дорог-то, дорог кругом. Разместить между ними кварталы непросто, кое-где придется избавить поверхность от асфальта.

На экране торговли видно, каких «фишек» городу не хватает, а какие – в избытке.

www.epidemz.net

Идеальный способ увеличить население в условиях ограниченного места – снести старые дома и построить более вместительные. А что, в жизни и не такое бывает.

Тем более что похвастаться проекту от Focus Home есть чем. Большинство конкурентов заставляет выставлять домики на карту чуть ли не по одному, здесь же все сделано с размахом. Пара движений мыши, и вот пустырь становится огромным микрорайоном с десятками зданий. Которые вовсе необязательно размещать квадратами, квартал может быть пятиугольным, например, или десятиугольным – это уж как вы решите. С учетом дорог, разумеется, – на некоторых картах (скажем, в Париже) магистрали изначально проложены так, что намучаешься с поиском места для жилья. Хотя... Есть ведь кнопочка со значком бульдозера, с давних времен позволяющая стирать с лица земли неугодные объекты. Жителям нужна работа, так что где-нибудь в отдалении от спальных микрорайонов ставьте заводские зоны (рядом не советую – кому понравится постоянный смог?). Не забудьте про офисы – надо же где-то получать деньги тем, кто умеет только стучать по клавиатуре и заниматься поиском в Интернете. И про hi-tech индустрию тоже. Правда, в Cities XL 2012 под последней почему-то понимается все, что угодно – и предприятие по разливу воды, и фабрика по изготовлению оправ для очков. Интересно, что все здания одного типа на выходе дают одну и ту же прибыль, и совершенно неважно, чем занимается тот или иной завод. Важно, чтобы он не простаивал. Избежать простоев нетрудно – нажмите на здание, над которым висит значок, сигнализирующий о проблемах, и вы быстро поймете, в чем они состоят. Нет рабочих? Возводите жилые кварталы. Мало офисов? Решение понятно. Закончилось топливо? Добывайте нефть. Правда, последнее доступно не всегда – ряд карт лишен «черного золота», что естественно – на Земле же не везде есть полезные ископаемые. И что же делать? Правильно – торговать! Торговля – двигатель прогресса, однако поначалу придется обмениваться товарами лишь с Omnicorp – компанией под управлением ИИ, цены у которой просто отвратительные. Конечно, если вы любите покупать подороже и продавать подешевле, то и так сойдет, иначе же рекомендую сначала развить пару-тройку городов, «заточенных» под добычу сырья и производство продуктов питания. А потом наладить торговлю уже с ними. Да-да-да, все поселения после выхода в меню никуда не деваются, вы можете посылать им «фишки» офисов (все излишки, будь то промтовары или ресурсы, считаются в абстрактных единицах – фишках) и получать от них овощи-фрукты. Собственно, это единственное, что хоть как-то намекает на сюжет, больше никакой связи между картами нет – до кампании руки у создателей не дошли. Сразу же с ностальгией вспоминаешь Tropico 4 с ее блестящими миссиями и задумываешься о бесцельности творения Focus Home.

Хотя на какое-то время можно забыть о грустном и представить, что перед нами урезанная версия Transport Tycoon. Дабы большой город функционировал нормально, вам придется наладить автобусные маршруты (иначе все будут добираться до работы/домой на машинах, создавая постоянные пробки).

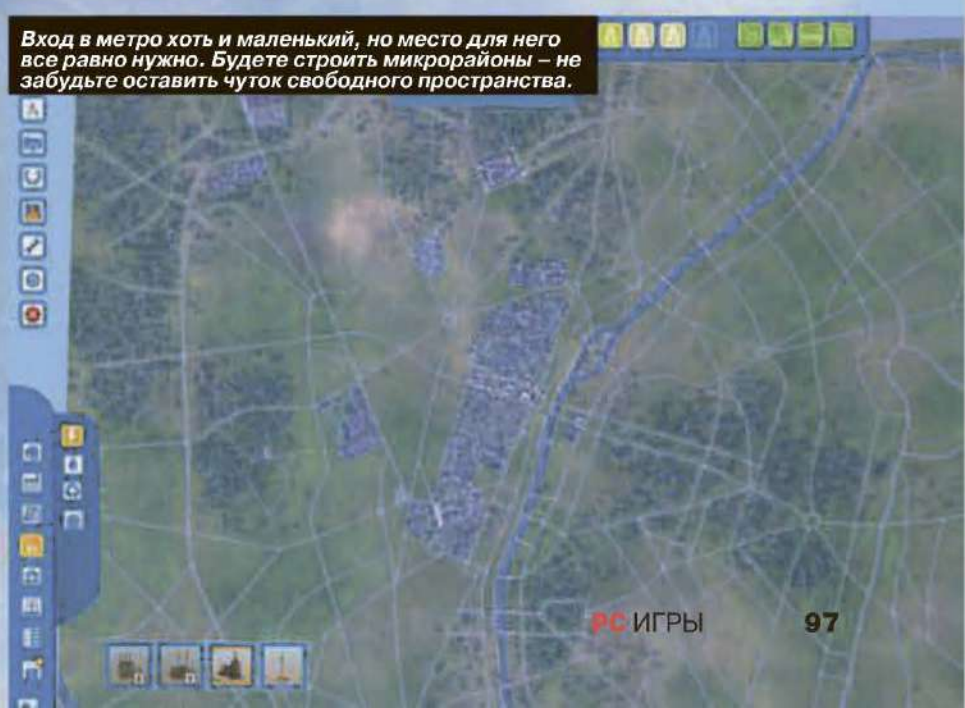
CITIES XL 2012 СЛИШКОМ СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ СЕБЯ ЖЕ ГОДИЧНОЙ давности.

Так делать не надо: три коротких автобусных маршрута лучше пропагандируют преимущества общественного транспорта, чем один длинный.

Ветряные электростанции – на удивление дешевый и эффективный способ производства энергии.

Огромному мегаполису таких маршрутов нужно штук 10-20, и лучше делать их не слишком длинными – кому понравится ползти до родной квартиры часами, проезжая через все районы? Проще перетерпеть парочку пересадок, затратив в разы меньше времени. Ну а настоящие мэры, заботящиеся о своих налогоплательщиках, еще и метро построят. Дорого, конечно, но разгрузить битком забитые горожанами двухэтажные автобусы помогает.

А теперь – о грустном. Увы, Cities XL 2012 слишком сильно напоминает себя же годичной давности. Да, добавилась пара сотен построек, но большая часть из них – копия старых зданий с новыми названиями. Да, появилось полтора десятка свежих карт. Но толку от них, если мало кто построил города на всех-всех старых? Да, творить модификации стало проще, однако инструменты для работы с ними подозрительно напоминают таковые из Cities XL, вышедшей в 2009-м. К чести разработчиков, они и сами понимают, что выпустили под маркой отдельного проекта простой аддон. Посему для владельцев Cities XL 2011 доступен патч, приводящий игру к современным реалиям. А вот у тех, кто раньше не был знаком с сериалом, выбор в любом случае отсутствует. Хотите построить собственный Париж или Рио-де-Жанейро? Focus Home дает вам такой шанс. ■



Вход в метро хоть и маленький, но место для него все равно нужно. Будете строить микрорайоны – не забудьте оставить чуток свободного пространства.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

+ Большой выбор зданий, возможность быстрой квартальной застройки, торговля между городами игрока.

– Отсутствие кампании, утечки памяти, малое число изменений в сравнении с Cities XL 2011.

НА БЕЗРЫБЬЕ И РАК – РЫБА. С ПРОЕКТАМИ, ГДЕ МОЖНО ПОСТРОИТЬ СОВРЕМЕННЫЙ ГОРОД, СЕЙЧАС ПЛОХО.

6.0

нормально

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Focus Home Interactive. Французская компания Focus Home Interactive известна с 2000 года на Западе больше как издатель компьютерных игр, в том числе она занималась продвижением отечественных проектов «Блицкриг» и «Казаки». Также у нее в рюкзачке сериалы Pro Cycling Manager, Runaway, Trackmania. Но с июня 2010-го команде пришлось взвалить на себя и хлопоты по разработке – после скоропостижной кончины Monte Cristo подобрать Cities XL было некому. А тема-то хлебная, так что издатель взялся за нее сам.

FOCUS HOME INTERACTIVE

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Dead Rising 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока

Автор:
Иван Сапров

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

НЕНУЖНАЯ «РЕЖИССЕРСКАЯ ВЕРСИЯ» ПРОШЛОГОДНЕЙ ИГРЫ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom Games Vancouver
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/dr2_off_tr

Capcom заново выпускает Dead Rising 2 – с новым героем и подзаголовком Off the Record в названии. Сразиться с оравой мертвецов на этот раз придется пузатому фотожурналисту Фрэнку Весту из первой части.

Для владельцев Xbox 360 Фрэнк Вест – личность не чужая. Именно он пять лет назад разобрался с нашествием зомби на торговый центр в первой Dead Rising. Что с Вестом случилось потом – до выхода Off the Record было неизвестно, но теперь сценаристы восполнили пробел. За минувшие годы Фрэнк разбогател и прославился, повидался с президентом США, загулял, запил – и обнищал. Бедственное положение привело его на телешоу Terror is Reality, где недавно засветился Чак Грин. С этого момента игра и начинается.

Начинается она, кстати, точно так же, как прошлогодняя вторая часть. Неизвестный саботирует телетрансляцию, выпускает наружу толпу мертвецов и удаляется восвояси, оставив Фрэнка разбираться со всем этим безумием. В этот момент понимаешь одну неприятную вещь: Off the Record – это та самая DR2, в которую мы играли год назад. Только вместо Грина – Вест.

Сюжет не претерпел серьезных изменений и в целом остался прежним. Фрэнк посещает места, которые раньше посетил Чак, общается с теми же персонажами, спасает выживших, экспериментирует с подручным инвентарем, изобретая новые виды оружия, в промышленных масштабах убивает зомби. Вы, конечно, увидите пару уникальных кадров, да и финал здесь несколько другой, но в целом картина та же. Зараженной дочки у журналиста, правда, нет (еще бы, с его образом жизни), но от нужды искать «зомбирекс» это не избавляет. Герой сам инфицирован, и вакцинация каждые двадцать четыре часа требуется именно ему.

Менять образы по-прежнему интересно. Сейчас Фрэнк, например, – вызванный с отдыха реслер-пенсионер.

СКАЖИТЕ «СЫР»!

За минувшие пять лет Фрэнк не позабыл свое ремесло – а он фоторепортер – и все так же повсюду таскается с цифровой камерой, карауля удачные моменты для фотосъемки. Несчастного мародера жрет пара мертвецов? Жирный зомби присел в инвалидное кресло? Симпатичная незараженная девушка щеголяет в откровенном костюме? Фрэнку просто необходимо все это заснять. Хорошие кадры автоматически классифицируются по жанрам: драма, эротика, комедия, зверство (это когда кровь, кишки и т.д.) и ужасы – и вознаграждаются очками. Чем выразительнее фотография, тем больше очков за нее дадут. Баллы, напоминаем, нужны для прокачки. Их можно заработать и спасая выживших, но создавать композицию за композицией, практикуясь в современном искусстве, куда интереснее возни с людьми.

Наверное, единственный весомый довод в пользу покупки Off the Record – sandbox-режим, где нет необходимости бегать за «зомбирексом» (а следовательно, нет и таймера), и можно делать, что душе заблагорассудится.

Может, для владельцев Xbox 360 релиз Off the Record и не лишен смысла, а вот на ПК эту игру можно было и не выпускать. А если и выпускать, то в виде DLC за 10 баксов. Очень сомневаемся, что кто-то захочет заново пройти DR2 – и уж тем более сейчас, когда на носу важнейшие релизы года.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Купив студию Blue Castle Games, Capcom превратила ее в свой ванкуверский филиал с соответствующим названием и заставила штамповать игры в серии Dead Rising. Помимо DR2 и свежей Off the Record разработчики выпустили два загружаемых эпизода (Case Zero и Case West). Оба – эксклюзивы для Xbox 360. Кстати, до того как связаться с японцами, эти люди занимались прекрасной серией бейсбольных симуляторов The Bigs. На ПК, впрочем, проекты не выходили.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

В сэндбокс-режиме нет таймера.

Off the Record на 95% состоит из того, что было в Dead Rising 2. Те же персонажи, те же локации, те же зомби.

ТЕ, КТО СКУЧАЛ ПО ФРЭНКУ ВЕСТУ, ОСТАНУТСЯ ДОВОЛЬНЫ. ОСТАЛЬНЫМ НЕ СТОИТ ТРАТИТЬ НА OTR СВОЕ ВРЕМЯ. ЕСТЬ ПОДОЗРЕНИЕ, ЧТО ЭТИХ ОСТАЛЬНЫХ ОКАЖЕТСЯ ПОДАВЛЯЮЩЕЕ БОЛЬШИНСТВО.

6.5

нормально

www.epidemz.net

TOTALFOOTBALL

ГЛАВНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ СТРАНЫ

НОВЫЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ
25.11.11

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Dungeon Defenders, Defence Grid
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

С этой точки очень удобно обстреливать орков из арбалета, но остановить всех мы не успеем.

Пока на пути у орков не так-то много ловушек, но, судя по кровавым всплескам, им хватает и этого.

ORCS MUST DIE!

БЫСТРЫЙ И ГЛУПЫЙ TOWER DEFENCE

РОССИЙСКОЕ НАЗВАНИЕ: Бей орков!
ЖАНР: Tower Defence, Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Robot Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Robot Entertainment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon x1950
ИНТЕРНЕТ: robotentertainment.com/games/orcsmustdie

Седовласый колдун на протяжении десятилетий охранял мир от вторжения орков: сжигал их заклинаниями, рубил мечом и ставил ловушки – одним словом, развлекался. Но ничто не вечно: в один день старик споткнулся и разбил голову, и теперь человечество обречено – ведь бремя защитника мира легло на плечи его ученика. У него квадратный подбородок, глупая ухмылка и сомнительные способности танцора – уже с первой секунды кажется, что он идиот. И этим идиотом управляем мы.

Tower Defence уже давно выделился в самостоятельный жанр – игры всех возможных форматов выходят каждую неделю (без преувеличений), спутать одну с другой – проще простого. Orcs Must Die! – еще одно пополнение коллекции, местами очень оригинальное.

ИГРА ПОХОЖА НА ФИЛЬМ «ОДИН ДОМА» С ТОЛПОЙ ОРКОВ ВМЕСТО ДВУХ БАНДИТОВ.

Шипы в действии. Толстяку справа повезло – ему хватило ума обойти ловушку стороной.

Все уровни проходят по схожему сценарию: орки вышибают ворота и с гыканьем бегут к порталу, который мы обороняем. Здесь нет башен – их заменяют ловушки. Все это похоже на фильм «Один дома» с толпой зеленых монстров вместо двух мокрых бандитов: мы заботливо расставляем пружины, баррикады, топоры, копья и еще кучу всего, а враги методично нарываются на каждую ловушку. За уничтожение орков дают деньги, которые тратятся на еще один комплект шипов из «Принца Персии». Если в классических «башенках» мы играли безымянным главнокомандующим, смотрящим на битву сверху, то в Orcs Must Die! ученик колдуна бегает прямо по полю боя и периодически получает по голове дубиной от проходящего мимо огра. Но герой не беспомощен – уже в начале игры у нас есть арбалет и меч, а позже появляются новые заклинания. Например, отличная штука – ветер: им можно сдуть орков в пропасть или откинуть их обратно на ловушку, которую они только что прошли. Вдобавок, чуть позже в игре появляются юниты – на поле боя можно расставлять лучников, паладинов и других воинов.

У Orcs Must Die! бешеный ритм, эта игра – не столько Tower Defence, сколько шутер от третьего лица, в котором надо быстро ориентироваться в ситуации на поле боя и моментально принимать решения. Уже к десятому уровню такой подход изматывает: игра с выпученными глазами меняет декорации, пополняет арсенал после КАЖДОГО уровня (уже через полчаса в книге заклинаний можно запутаться) и бежит дальше. Как только вы построите хорошую систему обороны и захотите проверить ее на новой партии монстров, уровень закончится – и придется начинать заново. Игра развивается вширь – новые уровни, новые монстры, новые ловушки, – но не вглубь. Здесь нет места изящным стратегическим решениям – ставь побольше преград и руби орков, вот и все.

Возможно, вы не найдете в таком подходе ничего плохого – ведь обычно tower defence, наоборот, излишне неторопливы. Что ж, на их фоне Orcs Must Die! кажется веселым безумцем. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.5

+ Почти идеальное управление, интенсивные битвы.

– Излишне большой арсенал ловушек, надоедливый павер-метал во время сражений.

БОДРЫЙ TOWER DEFENCE. НАСТОЛЬКО БОДРЫЙ, ЧТО ПОРОЙ ДАЖЕ ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ ИГРА НЕМНОГО УСПОКОИЛАСЬ.

6.5

нормально

www.epidemz.net

АКЦИЯ!

«ДАРЫ ОСЕНИ»

с 1 ноября по 10 декабря

прими участие в акции и получи один из 3-х призов:

- домашний кинотеатр MYSTERY
- фотоаппарат SONY
- комплект шин Continental

подробнее на **www.mancard.ru**

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам: (495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 (для регионов России)

на правах рекламы

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

www.epidemz.net

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Game Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.elderscrolls.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(96)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Это новая маленькая жизнь – уйти на пару недель в леса, чтобы поохотиться на диких животных и спасти мир в перерывах между выделкой оленьих шкур. Безумно красивый игровой мир, чудовищное количество интересных историй, отполированная игровая механика и множество мелких улучшений.

SAINTS ROW: THE THIRD

- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИНТЕРНЕТ:** www.saintsrow.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(96)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

По-хорошему трэшовая игра в оболочке блокбастера. Сериал наконец-то стал действительно, безоговорочно хорошим. Не пропустите.

RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

- **РАЗРАБОТЧИК:** Tripwire Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.heroesofstalingrad.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(95)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Умная и удобная система укрытий, потрясающее внимание к деталям. Выйди игра лет на шестьдесят раньше, ее создателей наградили бы Сталинской премией.

DEAD ISLAND

- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deadisland.deepsilver.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Лучший зомби-экшен по ту сторону Left 4 Dead. После такого можно закрывать тему живых мертвецов как минимум на несколько лет.

DIRT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dirt3game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.

DUKE NUKEM FOREVER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukemforever.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

FABLE 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lionhead.com/fable/fableIII
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

www.epidemz.net

BATTLEFIELD 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** DICE
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/ru/battlefield3
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(96)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это самый технологичный шутер современности с идеальной многопользовательской составляющей. Здесь всегда весело, потому что тут никогда не бывает скучно – вот, пожалуй, в чем главный секрет обаяния Battlefield 3. При всей своей серьезности, игра остается огромной песочницей, в которой можно делать все, что угодно.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deusex.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(93)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Формула Deus Ex теперь практически избавлена от недостатков, а заодно обогащена оригинальными находками и современной графикой. Свобода выбора пьянит, не дает оторваться от экрана и заставляет немедленно начать новую игру сразу после окончания финальных титров.

DRIVER: SAN FRANCISCO

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Reflections
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** driver-thegame.ubi.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Модернизация сериала прошла успешно и превратила его в игру для всех и каждого – кроме тех, кто морщится при упоминании слова «аркада».

FIFA 12

- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/uk/football
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Обновленная физика, улучшенный дриблинг, новая механика игры в обороне. Отныне FIFA умнее и тактичнее, это лучшая на сегодня игра про футбол.

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/ssf4_ae
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(93)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Лучшая и самая полная версия Street Fighter IV, обязательная к покупке всем, кто хоть немного интересуется файтингами.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

- **РАЗРАБОТЧИК:** CD Projekt RED
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.witcher2.ru
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

НОВЫЙ ХИТ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thenextbig-game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(90)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

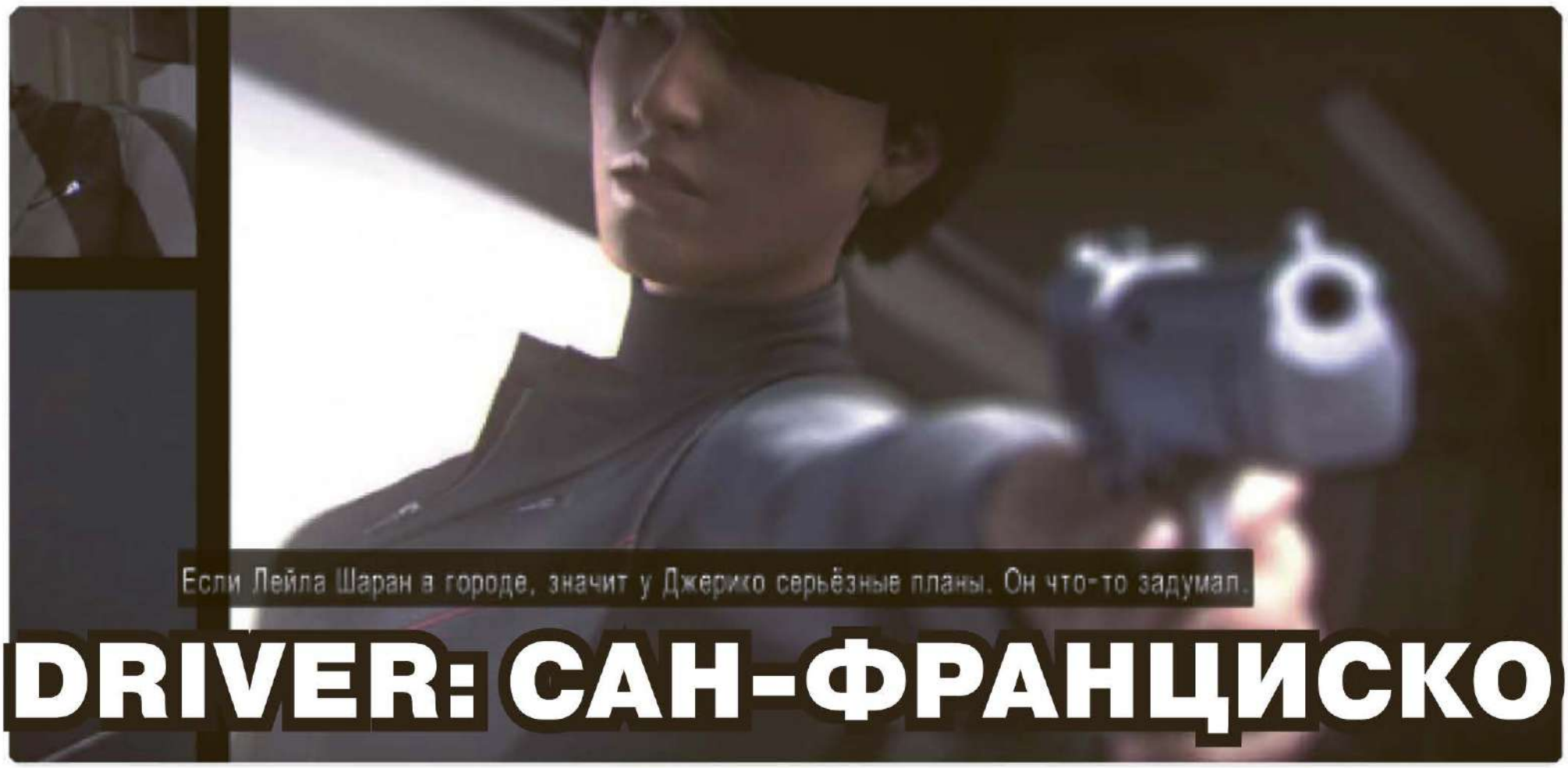
Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

www.epidemz.net



DRIVER: САН-ФРАНЦИСКО

ЦЕНА 550 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Driver: San Francisco
- **ЖАНР:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Reflections
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/driver_sf
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9.0

Образцовая гоночная игра от людей, которые предыдущие двенадцать лет пытались сделать свою Grand Theft Auto. «Driver: Сан-Франциско» очень точно передает дух самой первой части сериала, вышедшей, на минуточку, двенадцать лет назад. В отлично прорисованном городе бурлит автомобильная жизнь. Копы гоняют нелегальных гонщиков, богачи участвуют в драйв-тестах, маньяки нашпиговывают машины взрывчаткой, супружеская пара снова ссорится, в результате чего жена сворачивает на встречку. Во всем этом самое активное участие принимает главный герой – детектив полиции Джон Таннер, который периодически переселяется в чужие тела и помогает незнакомым людям решить их насущные проблемы. Как это возможно? Дело в том, что события происходят у копа в голове: минут через десять после начала «Сан-Франциско» он впадает в кому. И пока над лежащим на больничной койке телом детектива скорбит напарник, офицер доблестно сражается с выдуманной преступностью, лицом которой представлен давний враг героя – Джерико. Единственная нормальная игра в серии с 1999 года.

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Отечественное издание ПК-версии «Driver: Сан-Франциско» – это еще один повод всем сердцем ненавидеть владельцев приставок. Для них в Россию привезли прекрасное Collector's Edition. Стоит оно дороговато, около 5000 рублей, зато там есть игрушечная машина Таннера, Dodge Challenger Hemi R/T Six Pack. Кроме того, издание в себя включает карту Сан-Франциско с обозначением основных локаций игры, эксклюзивный патч с двумя новыми игровыми автомобилями, миссию Mass Chase Challenge и комикс. Collector's Edition для ПК тоже есть, его можно заказать в Интернете в англоязычном магазине вроде Ebay. Если же цена в 150 у.е. для вас слишком высока, вменяемой альтернативой станет DVD-коробка за 790 рублей. Игрушки там нет, зато присутствует вышеупомянутая карта (особенно пригодится, если вы собираетесь в Сан-Франциско) и дополнительный контент для игры: режим таксиста и автомобиль Aston Martin 085 1963. Не густо, но и сумма бокса приемлемая. За jewel-упаковку просят 550 рублей. Что касается перевода, он вышел сносным. В новой Driver Таннер скачет из тела в тело, и, как только он меняет оболочку, разыгрывается диалог, вводящий нас в курс дела. Оригинал, таким образом, выглядит как не самый плохой на свете ситком: то азиаты-студенты нервно оценивают свои шансы в гонке, где на кону стоит автомобиль и перспектива обучаться в ВУЗе, то парочка продюсеров общаются на тему «как бы организовать ДТП», то какая-то истеричка ором требует мужа сознаться в измене (и выезжает при этом на встречную полосу). В русской версии все это выглядит наигранно и по-дурацки. Более-менее удачно с работой справились люди, озвучившие главных героев. Таннеру недостает полицейской харизмы, а Джерико – грубости и хамоватости, но в англоязычном варианте ситуация немногим лучше. То ли дело Driver 3, там нашего копа озвучил прекрасный Майкл Мэдсен. Кстати, тексты в отечественной «Сан-Франциско» производят прямо противоположное впечатление. Ошибок нет, опечаток тоже нет, шрифт почти оригинальный.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров

HARD RESET

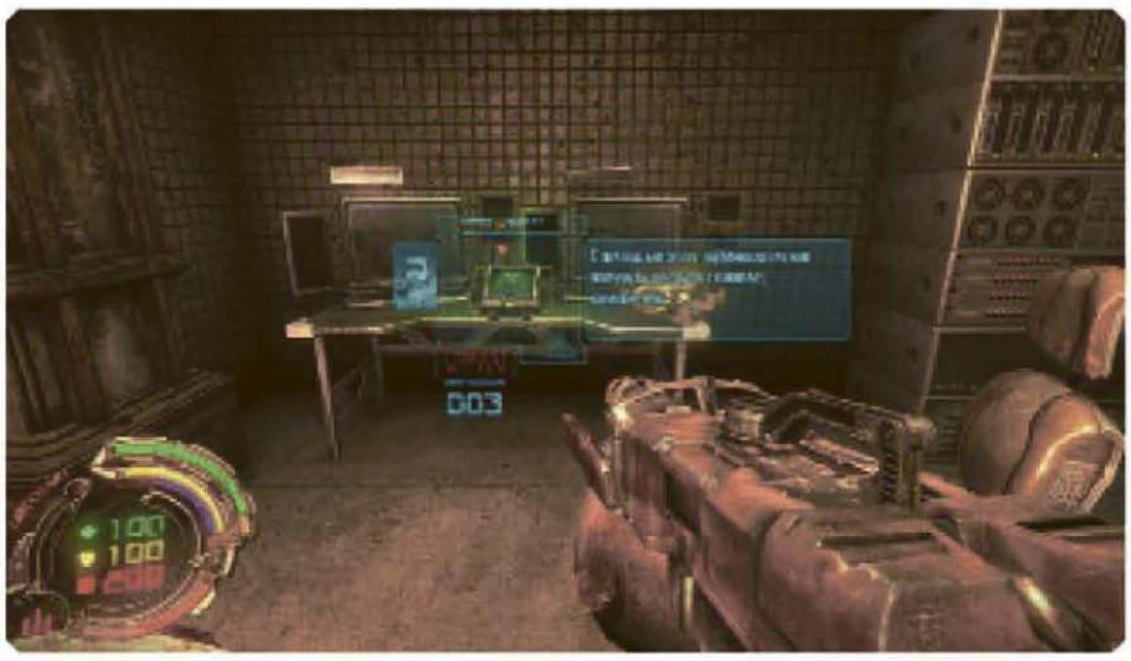
ЦЕНА 399 РУБ.

- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Flying Wild Hog
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Flying Wild Hog
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/hardreset
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7.5

Hard Reset – это очередной олдскульный польский шутер, где не успеваешь оказаться на карте, как на тебя тут же вываливается легион разъяренных противников, в качестве которых теперь выступают восставшие против человечества разных размеров роботы – от железяк «по колено» до каких-то невероятных экземпляров с небольшой особняк. Сюжет по-хорошему можно было вынести в текстовый файл или на сайт игры, вникать в происходящее желания нет, да и некогда: Hard Reset – игра такого бешеного темпа, что только и успевай стрелять да перезаряжать. Арсенал состоит из двух пушек, которые по ходу игры прокачиваются до убойного супероружия; по уровням разложены опасные электрические предметы (щитки, какие-то генераторы), которые при стрельбе по ним бьют током все оказавшееся в радиусе действия. Уровень сложности чуть выше среднего, перестрелки подчас бескомпромиссны – роботов столько, что любая незначительная ошибка может отправить на чекпоинт. Для тех, кто устал от командировок на Ближний Восток и отчаянно скучает по играм вроде Painkiller.

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

На русский язык Hard Reset переведена благодаря компании Snowball, которая известна авторским подходом к локализациям проектов. Каждый раз, когда студия берется за дело, она пытается адаптировать оригинал под отечественного потребителя, нередко меняя смысл отдельных фраз. Порой получается прекрасно, но чаще всего не очень. С Hard Reset изобретать велосипед переводчикам не пришлось. Здешний сюжет настолько прост для понимания, что в дополнительной обработке он не нуждался. Особенно приятно, что Snowball удалось привлечь к работе над дубляжем приличных актеров, которые смогли удачно подобрать нужные интонации и создать правильную атмосферу. Озвучка в целом получилась очень качественной. Правда, и материала у локализаторов было не то чтобы очень много. Диалогов продолжительностью по двадцать минут каждый нет, да и сама игра короткая. С текстами дела тоже обстоят хорошо: на русском языке все меню, все титры и даже некоторые надписи внутри самой игры. Переводчиками выбран удачный шрифт. Однако встречаются опечатки. Так, в одной из комиксовых вставок есть фраза: «Немедленно проверьте это сведения. Пиар-отдел едва сдерживает натиск прессы». Редактор, видимо, не определился, какой вариант выбрать: «эти сведения» или странную альтернативу «это сведение». Ну и запутался и ошибся. Распространяется Hard Reset в двух вариантах. В магазинах можно отыскать дешевую jewel-коробку с игрой, которая обойдется в примерно 400 рублей. Другой способ сыграть в этот шутер – купить цифровую версию, стоит она почти столько же. Никаких DVD-боксов и уж тем более подарочных изданий вы не найдете, это низкобюджетный проект, продающийся без пиар-кампании. Это обидно, потому что полторы тысячи рублей за шутер с фигуркой небольшого робота в комплекте было бы не жалко. Кстати, владельцы коробочной Hard Reset смогут поставить себе на компьютер английскую версию. Впрочем, никакой необходимости в этом нет, и Snowball хорошо справилась с переводом, поэтому приобретать jewel-упаковку только ради оригинального языка, пожалуй, все-таки не нужно. ■



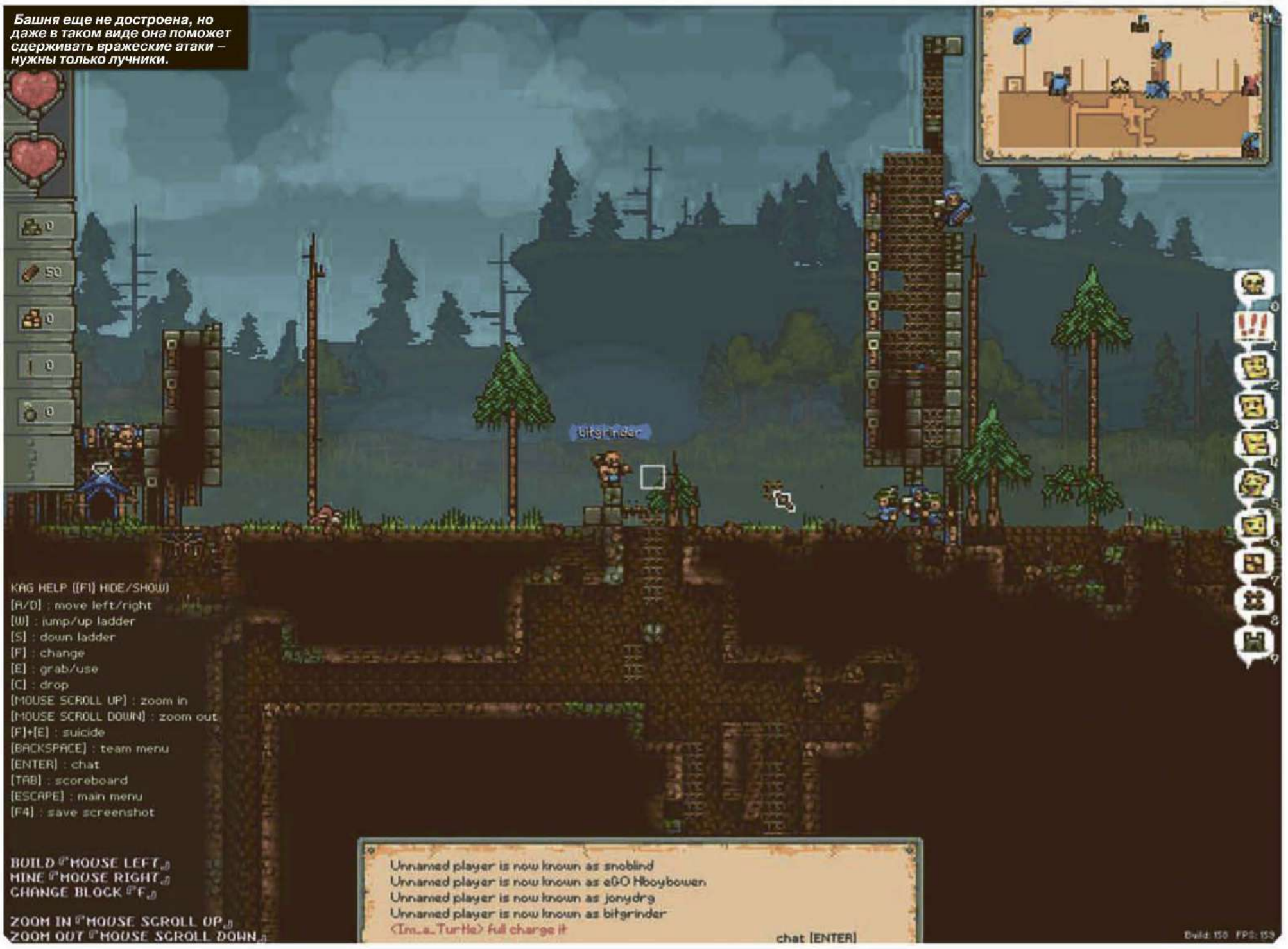
ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо

www.epidemz.net

Автор:
Егор Антоненков



Башня еще не достроена, но даже в таком виде она поможет сдерживать вражеские атаки – нужны только лучники.

KING ARTHUR'S GOLD 01

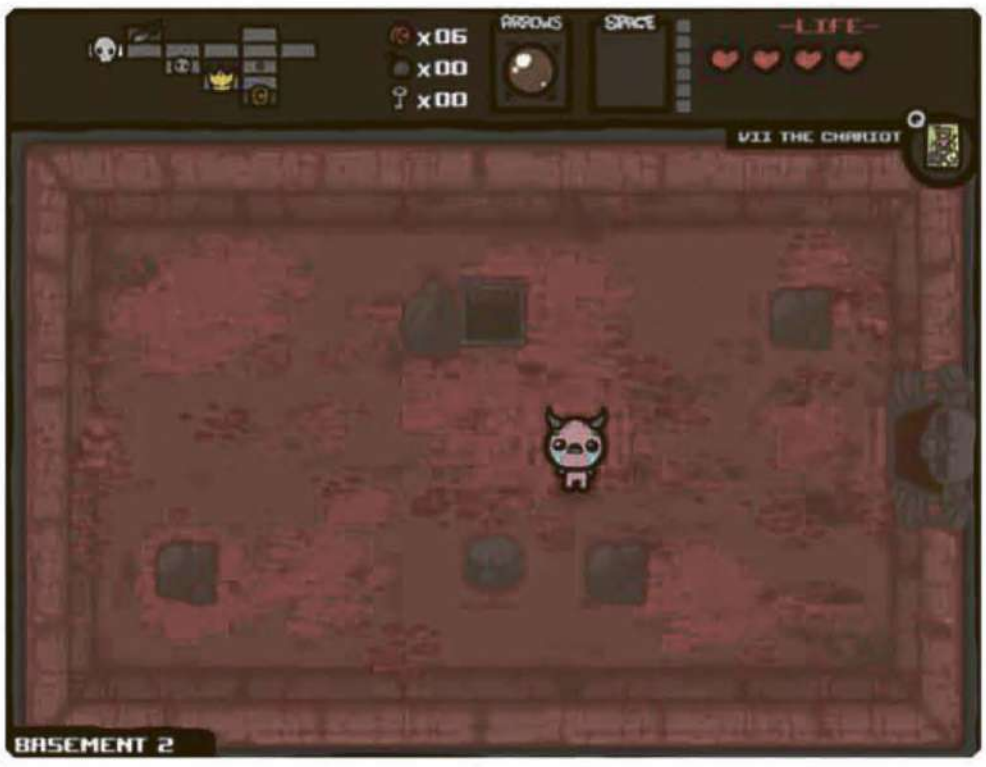
ДВУХМЕРНЫЙ СЕТЕВОЙ MINECRAFT

РАЗРАБОТЧИК: Michal «MM» Marcinkowski **ИНТЕРНЕТ:** kag2d.com

Успех Маркуса Перссона не дает покоя независимым разработчикам: сделав Minecraft, он заработал 30 миллионов долларов и явно дал повод для зависти всем инди-авторам. Игры про кубики теперь в моде: есть шутер Ace of Spades, есть в меру популярная Terraria, на iOS скоро выйдет Junk Jack. В общем, King Arthur's Gold – не первая игра, которую вдохновил Minecraft. Зато самая бодрая.

В отличие от своих собратьев, King Arthur's Gold – исключительно сетевое развлечение. Есть две команды – синяя и красная, задача каждой – захватить замок противника. Нам дается три класса героев на выбор. Рыцари размахивают мечами и кидаются бомбами. Лучники, кхм, стреляют из лука. Строители копают землю, рубят деревья и делают укрепления.
Веселье начинается моментально: не разобравшись с управлением, мы случайно разбиваем несущую опору у башни, которую упорно строит команда. Конструкция рушится, то есть те, кто был внизу, погибают под обломками, а те, кто вверху, падают с огромной высоты. Понятное дело, насмерть. Сообщение в чате: «Moron». Безусловно.
Игра отлично сбалансирована: в течение партии приходится постоянно менять классы и подстраиваться под ситуацию в бою. У каждого типа солдат свои недостатки, и одиночкам здесь не место: лучники слабы без поддержки рыцарей, а те в свою очередь проявляют свой потенциал тогда, когда строители сделали подкоп под базу противника. Играть последними веселее всего: абсолютно беспомощные в баталиях строители зачастую оказываются в центре внимания. Пока одна команда пробивается к другой под землей, вторая забирается на гору, возводит там катапульту и запускает своих воинов прямо на крышу вражеского замка – и все это благодаря им. В одной игре автор этих строк построил мост, ведущий прямо к логову оппонентов, и наша команда начала уверенно идти к победе. Ровно до тех пор, пока какой-то moron не разбил опору моста.
King Arthur's Gold – самое веселое, что произошло в этом году с независимыми играми. С одной стороны, все каноны инди соблюдены – пиксел-арт, дешевенькая писклявая музыка, оглядки в сторону Minecraft и публикации на indiegames.com. С другой, игра работает по правилам народных сетевых развлечений: постоянный хаос, мясорубка, идиоты-напарники (и идиоты-мы) и чат, целиком состоящий из слов «gg», «lol» и «griefer!!».
И последний аргумент – эту игру сделал Михал Марцинковски, автор культовой Soldat 2002 года. За прошедшие девять лет игровое чутье Михала ничуть не ослабло – King Arthur's Gold великолепна.

www.epidemz.net



Изначально комната была в меру чистой, но пришел Исаак и залил все вражеской кровью.

THE BINDING OF ISAAC 02

ВЕТХОЗАВЕТНЫЕ ИСТОРИИ В ТРАКТОВКЕ АВТОРА SUPER MEAT BOY

РАЗРАБОТЧИК: Edmund McMillen и Florian Himsl **ИНТЕРНЕТ:** store.steampowered.com/app/113200/

Независимые разработчики периодически высказываются на острые темы политики и религии – чего только стоят работы итальянцев Molleindustria. В The Binding of Isaac антиклерикальные послания поступили с неожиданной стороны: от весельчака Эдмунда МакМиллена, сделавшего в прошлом году Super Meat Boy.

Завязка The Binding of Isaac проводит параллели с одноименной ветхозаветной историей. Исаак счастливо жил со своей набожной мамашей ровно до тех пор, пока та не начала слышать странные голоса. Мамочка решила, что с ней общается сам бог, и начала послушно выполнять все его указания: отобрала у Исаака развращающие душу игрушки (к удивлению, не компьютерные) и заперла его в абсолютно пустой комнате. Через некоторое время бог решил, что этого мало и ему нужно жертвоприношение – в виде Исаака. Мама берет нож, вламывается к своему сыну – и тут он внезапно находит в комнате секретный люк. И проваливается прямиком в ад.

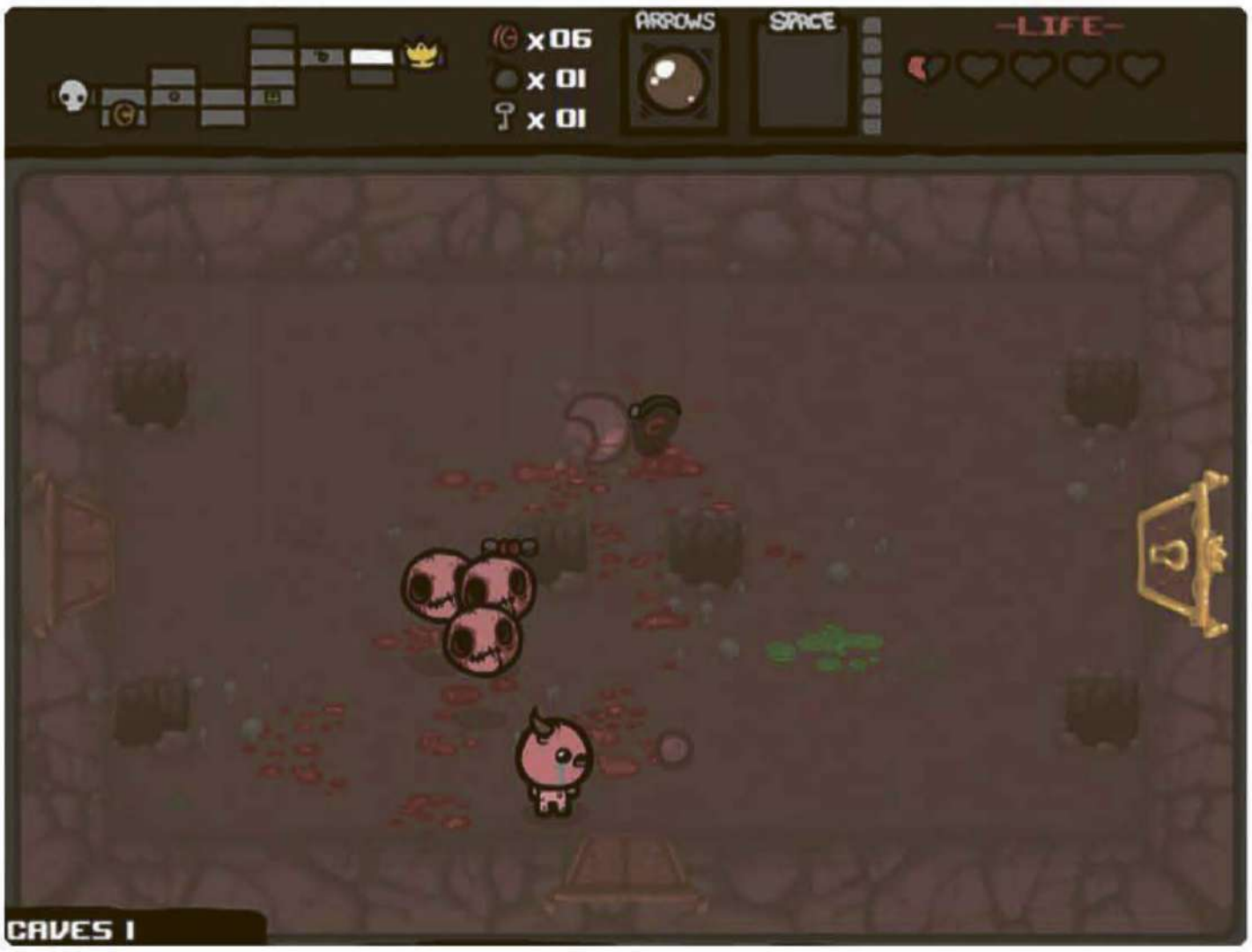
Тут и начинается игра. Исаак бродит по уровням преисподней, борется с чудовищами, с собственными грехами, и параллельно собирает арсенал, состоящий из предметов языческого и местами сатанинского толка – в его ситуации могут помочь только такие вещи. Естественно, рано или поздно мальчик натыкается на свою мамочку.

The Binding of Isaac построена по образу roguelike-игр: случайно генерируемые уровни и никаких сохранений – умерев в двух шагах от финала, мы начинаем игру с самого начала. Боевая механика взята из The Legend of Zelda (в игре много пародий на консольную классику) и арена-шутеров вроде Crimsonland или Minigore: попав в комнату, мы нарезаем круги вокруг монстров, уклоняясь от их плевков.

Пожалуй, The Binding of Isaac промахнулась с выбором источников вдохновения: гениальные по отдельности, вместе они не находят гармонии, перетягивая одеяло друг на друга. Это слишком поверхностный roguelike: даже на мобильных телефонах есть игры глубже. Это слишком хаотичная «Зельда»: игра от Nintendo хоть и давала иллюзию свободы, но всегда поддерживала интерес развитием сюжета. В The Binding of Isaac он заканчивается сразу же после заставки.

И все же это игра Эдмунда МакМиллена, и ее стоит посмотреть – у The Binding of Isaac есть много минусов в плане игровой механики, но на них не обращаешь внимания, когда на первый план выходит автор, его почерк, его графика и его чувство юмора (исключительно черного).

Эти безглазые уродцы – одни из самых приятных на вид монстров в игре. Поверьте, остальные враги гораздо, гораздо более мерзкие.



www.epidemz.net

Автор:
Егор Антоненков

ФЛЭШ-ИГРЫ

НА МЕСЯЦ ВПЕРЕД

ПОДБОРКУ ФЛЭШ-ИГР ЭТОГО НОМЕРА ОБЪЕДИНЯЕТ ПЕРСПЕКТИВА – В КАЖДОЙ ИЗ НИХ МЫ СМОТРИМ НА ГЕРОЕВ СБОКУ. В ОСТАЛЬНОМ ОНИ ВСЕ РАЗНЫЕ: ОТ ПРОСТЕНЬКИХ РЫЦАРСКИХ АРКАД ДО БОЛЬШИХ РОЛЕВЫХ ИГР ПРО СПАСЕНИЕ МИРА – ВСЕ УМЕСТИЛОСЬ В ОКНО БРАУЗЕРА.

01 SLAYIN

ИНТЕРНЕТ http://goo.gl/V3JHW

Slayin проповедует строгий минимализм – окно игры занимает хорошо если десятую часть экрана, а сама она управляется тремя кнопками. В этом нет ничего плохого – даже при таком раскладе игра умудряется приковать к себе минимум на час.

Вид сбоку: лесная поляна, рыцарь (мы). Из-под земли и с неба появляются монстры и начинают бегать туда-сюда. Если противник столкнулся с нашим мечом – будет больно ему; если с нашим телом – страдаем мы. Вот и весь расклад. Как такое может зацепить? Очень просто: из врагов выпадают монеты, которые тратятся на броню и новые мечи. А еще герой повышается в уровне – это никак на него не влияет, просто Slayin любит постоянно напоминать, что мы движемся вперед и останавливаться никак нельзя. Да и не получится: на 25-м уровне открывается новый герой-маг, а на заоблачном 50-м – некто Knave. Маленькое окошко Slayin может стать смыслом жизни на день: эта игра – условно говоря, Diablo в миниатюре. Мы говорили, что здесь прекрасный пиксел-арт?

02 THELEMITE

ИНТЕРНЕТ http://goo.gl/5YNHG

Это игра про мутанта-ниндзю. Поэтому она автоматически вносится в список лучших игр года.

Наш герой попадает в постапокалиптический Нью-Йорк и начинает разносить все на своем пути: людей, машины, дома, других мутантов. Он ниндзя – а поэтому бегает по небоскребам и не боится высоты. Он мутант – и поэтому ведет себя, как Халк. А Халк любить ломать человечков.

Thelemite похожа на классическую аркаду Rampage, в которой Годзилла, Кинг-Конг и прочие странные животные ходили по городам и оставляли за собой руины. Здесь все то же самое, только гораздо быстрее. Порой за героем невозможно уследить: все, что видно на экране, – это взрывы, всплески крови и падающие дома (а в динамиках звучит постоянное «кии-яяя!!!», пришедшее из «Выхода дракона»). Когда пыль оседает, в кадре остается только наш ниндзя, и тут же бежит за следующей порцией разрушений. Thelemite сошла с ума и сделала это в лучшем виде. Ни минуты спокойствия, беспрерывная мясорубка, трэшовый сеттинг. Странно, что ее не сделали безумцы из Adult Swim.

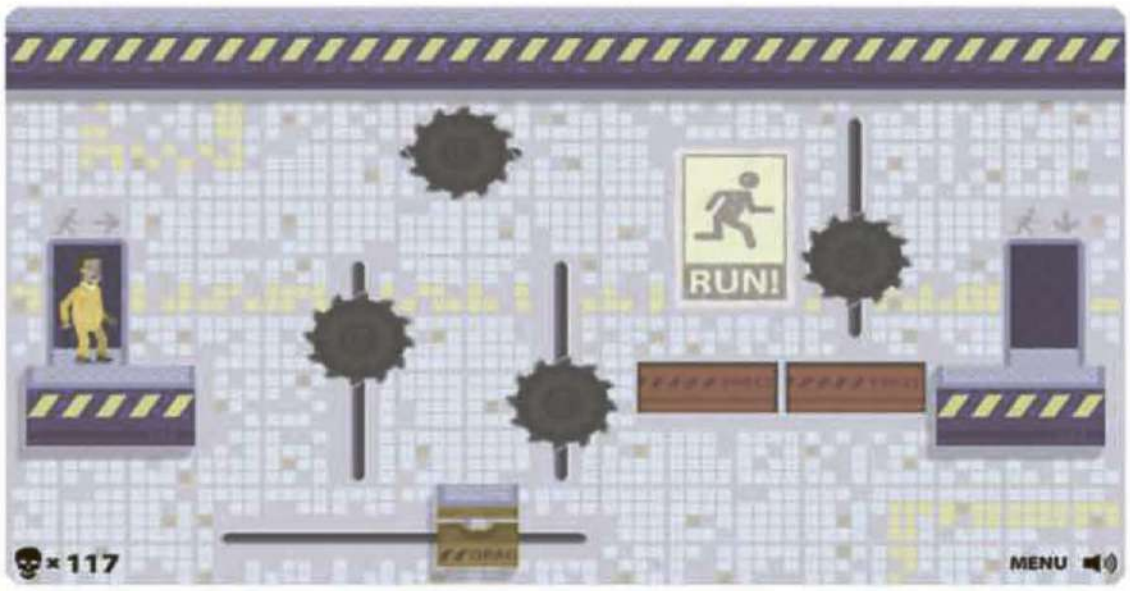
www.epidemz.net

03

RUNNING MEN

ИНТЕРНЕТ http://goo.gl/Sqwut

В вопросах изображения вселенского зла Dungeon Keeper и Evil Genius – просто невинные детишки в сравнении с Running Men. В них мы играли мультипликационными злодеями со смешными амбициями по порабощению мира – а в Running Men негодяи остаются за кадром и не раскрывают причин своих экспериментов. Потому и кажутся совершенными чудовищами.



Первый уровень: в кадр входит измученный заключенный и говорит, что не будет участвовать в экспериментах. Ему бьют по голове дубинкой и убирают со сцены. В кадр входит следующий заключенный. В какой-то степени мы выступаем на стороне добра: задача игры – не пытать людей, а спасать их. Человечки сломя голову бегут слева направо и не смотрят под ноги, мы же подставляем им платформы, поднимаем лифты и двигаем пружины, чтобы они могли дойти до выхода.
Вся игра представляет собой пару десятков полос препятствий. Примерно на десятом уровне начинаются серьезные испытания: Running Men оказывается не только тестом на ловкость рук, но и логической игрой, в которой приходится подбирать правильные решения ценой проб и ошибок (с каждой из которых растет счетчик трупов). Единственный минус игры в том, что заключенные бегают так быстро, что порой не успеваешь передвигать мышку и подставлять спасительные платформы. Конечно, портирование игры на планшеты с тачскринами решило бы эту проблему и снизило количество жертв. Но ведь злодеи должны быть окружены трупами, верно? ■

05

LEGENDS OF KONG

ИНТЕРНЕТ http://goo.gl/Sqwut

Legends of Kong выглядит по последней флэш-моде 2003 года: неумело слепленные герои, серые тона и уровень прорисовки, в сравнении с которым «Саус Парк» кажется шедевром живописи. Вместе с тем, это большая ролевая игра, которая местами может посоревноваться и с тяжеловесами.

Город поработил очередной злодей и расставил вышки, сигналы которых превращают людей в агрессивных отморозков. Как представители добра и света, мы бегаем по уровням с ломом и эти вышки взрываем, тем самым спасая людей. Правда, к моменту, когда мы добираемся до металлической конструкции, половина людей уже оказывается на небесах с проломленными (не без нашего участия) черепами. Legends of Kong генерирует уровни случайным образом: запустив миссию повторно или умерев, мы сталкиваемся с новой расстановкой сил – другие декорации, другие враги.

Игра не заставляет нас уничтожать все на своем пути – при желании противников можно обходить стороной, прикидываясь Сэмом Фишером.

На Legends of Kong можно потратить целый день, здесь есть чем заняться. Главное – абстрагироваться от, чего уж там, довольно скверной графики. ■

06

MEGA MASH

ИНТЕРНЕТ http://goo.gl/Tctqo

Скорее всего, мы сбились со счета, но Mega Mash – это уже пятая или шестая игра студии Nitrome, о которой мы пишем в этом году. Надо понимать, что до страниц журнала доходят не все проекты англичан. Это называется «плодотворность».

В 8-битную приставку вставили картридж «7-в-1» – он оказался бракованным, и все игры смешались в одну. Ничего страшного – так даже интереснее. Мы начинаем игру кроликом, который прыгает по платформам и врагам и собирает морковь. Клон «Марио» не успевает добраться даже до конца первого уровня, как кролик подбегает к странному шву: с одной стороны – солнечная лужайка, с другой – космос. Стоит сделать шаг в невесомость, как ушастый герой превращается в корабль из Star Wars, а игра становится скроллером. Или «Тетрисом». Или «Бомберменом». Или экшеном про дикого ниндзя. В результате самое интересное в Mega Mash происходит на границе миров, там, где одни снаряды превращаются в другие, враги трансформируются, а одна игра влияет на другую.
Это один из лучших проектов Nitrome. Надеемся, разработчики видели китайские картриджи «200-в-1» и «9999999-в-1» и почерпнут из них пару идей для Mega Mash 2. ■

www.epidemz.net

В ГИТЛЕРЫ И ОБРАТНО

БРАУЗЕРНЫЙ ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN

Три года назад уволившиеся из IO Interactive создатели Hitman и Freedom Fighters основали компанию Reto-Moto и тут же анонсировали проект Heroes and Generals, браузерный шутер в декорациях Второй мировой. Недавно стали известны новые подробности.

Итак, Heroes and Generals – это снова Вторая мировая война. Действия сосредоточены в Европе (о России пока ни слова), где две понятно какие армии воюют друг с другом за территорию, и для победы им нужно захватить ряд стратегически важных объектов (города, аэропорты). Ни о каком поднятии флага над Рейхстагом речи не пойдет – уже хорошо. Сами разработчики называют свой проект смесью экшена и стратегии, где результат отдельно взятого сражения не определяет исход всей войны – более того, даже победа в конкретном побоище в конечном счете может позже погубить триумфатора, если она добыта слишком высокой ценой.

За стратегию армии будут отвечать так называемые генералы – это игроки, в распоряжении которых находятся армейские ресурсы. Именно генералы определяют, сколько человек должно участвовать в конкретном сражении и как много техники для поддержки пехоты туда будет направлено. Тем же, кто возложит на собственные плечи такую ответственность, придется заранее просчитывать все возможные сценарии и порой принимать, возможно, единственное верное решение. Отправить ли танковую дивизию на захват вражеского аэропорта или приберечь ее на случай внезапного нападения противника на какой-нибудь населенный пункт? А в случае атаки дать бой или отступить, как Кутузов? Кстати, рядовые солдаты – никакое не пушечное мясо и тоже вносят вклад в общее дело. Разработчики рассказывают, что даже один небольшой отряд, сражающийся против целого батальона, может пусть и не победить, но нанести врагам значительный ущерб, который в долгосрочной перспективе сильно повлияет на общий ход боевых действий. Взорвете двадцать танков и десять самолетов, удалитесь восвояси – и оставите врага без техники, дав шанс союзникам атаковать занятый противником город, ничем особо не рискуя.

Пока проект находится на стадии альфа-версии и выглядит, словно самая первая Call of Duty, но разработчики просят не делать поспешных выводов и акцентируют внимание на важных мелочах. Во-первых, нам обещают, что огромные уровни будут прорисовываться сразу целиком, а это редкость даже для многих клиентских бесплатных шутеров. Кроме того, здесь довольно реалистичное освещение, и тень натурально падает не только от зданий, но и, например, от облаков. А во-вторых, не стоит забывать, что Heroes & Generals – браузерная игра, в которую теоретически можно играть откуда угодно, где есть компьютер с доступом в Интернет. Учитывая этот факт, Heroes and Generals и вправду может оказаться актуальной. Пока же это довольно любопытная разработка от людей, знающих толк в играх. По крайней мере, нам хочется так думать. ■

Авторы гордятся дальностью прорисовки и обещают интересную игру за снайпера. «Через прицел можно разглядеть врага на другом конце карты».

Честно говоря, пока не очень верится, что разработчикам удастся создать вменяемый военный шутер масштаба Battlefield, работающий в браузере.

Особое внимание уделяют освещению. Вроде бы даже будет динамическая смена дня и ночи.

www.epidemz.net

ЖИЗНЬ БЕЗ ФЕЙСБУКА

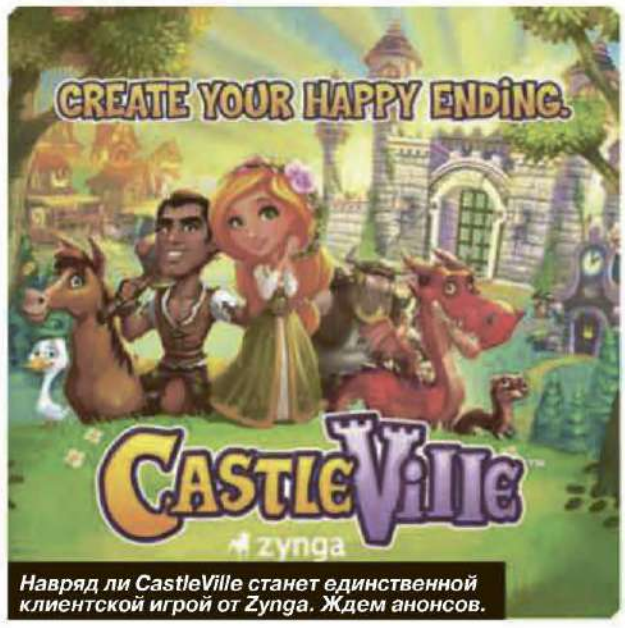
ZYNGA ДЕЛАЕТ СОЦИАЛЬНУЮ СЕТЬ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Гендиректор Zynga (компания-лидер в области разработки социальных игр, выпустившая FarmVille и CityVille) Марк Пинкус на днях заявил о создании собственной социальной платформы Zynga Direct, а также о том, что его бизнесу пора перестать зависеть от Фейсбука.

С июля в Фейсбуке действует новая платежная система Facebook Credits, которая обязывает разработчиков приложений, зарабатывающих на пользователях сетей, направлять 30% доходов прямиком в компанию Цукерберга. С тех пор положение почти всех партнеров Фейсбука ухудшилось, а прибыль Zynga снизилась на 95%. По словам Пинкуса, сейчас его компания обеспечивает Фейсбуку больше 10% выручки, но бизнес нестабилен и слишком зависит от социальной сети. Теоретически Zynga могла бы разрабатывать приложения для других платформ, но в этом случае прибыль снова упадет. Кроме того, ее поджимают конкуренты. Сегодня самая популярная игра в Фейсбуке – это The Sims Social от Electronic Arts, хотя еще недавно таковой являлась FarmVille. Однако Пинкус все же нашел способ перестать зависеть от сети – в прошлом месяце он объявил о создании собственной платформы. Она будет называться Zynga Direct и чем-то напомнит Steam: авторы точно так же планируют предложить геймерам ряд социальных сервисов, но главное – игра будет происходить независимо от Фейсбука. Пока не очень понятно, появятся ли там уникальные проекты, или разработчики просто продублируют контент социальной сети. Но это еще не все. Zynga осваивает новую для себя нишу, куда раньше не совалась, и готовит к выпуску клиентскую онлайновую игру CastleVille.

Над проектом работает сан-францисское подразделение Zynga во главе с Биллом Джексоном, автором серии Age of Empires. «Мы делаем увлекательную и в то же время легкую в освоении игру. Вот, например, там можно будет построить собственный замок. Или наладить производство доспехов. Сделали броню – продали. Да что угодно, – рассказывает Джексон, – как бы там ни было, ни в коем случае нельзя забывать о защите королевства. За крепостными стенами обитают монстры, которые периодически будут атаковать ваши владения». Еще нам обещают, что в любой момент геймеры смогут отвлечься от хозяйственной деятельности и покинуть стены замка в поисках приключений. В диких местах обязательно повстречаются NPC, которые подкинут пару квестов. Сам Пинкус называет CastleVille упрощенным вариантом World of Warcraft, хотя мы убеждены, что это сравнение – не более чем рекламная уловка. Но даже если он не врет, своеобразный клон World of Warcraft для массовой аудитории этой самой аудитории навряд ли нужен – она давно играет в проект от Blizzard. Для всех остальных есть Фейсбук с Sims Social, куда уже приходят большие издательства вроде Electronic Arts и Activision.

Тем не менее за переменами в социальном секторе наблюдать очень интересно. Ведь именно Пинкус в конце концов заставил всех выращивать виртуальные овощи на виртуальных грядках, хотя, казалось бы, кто будет заниматься такой ерундой. Вдруг новая авантюра ему опять удастся? ■



Навряд ли CastleVille станет единственной клиентской игрой от Zynga. Ждем анонсов.

Из рубрики «Безумный мир»: по сети прошел слух об экранизации FarmVille.

Sims Social – первая по-настоящему социальная игра.

ИГРАТЬ!

ОБТ

APB: RELOADED
www.gamersfirst.com/apb

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

DAWNTIDE
www.dawntide.net

DIGIMON MASTERS ONLINE
digimonrpgonline.net

DRAKENSANG ONLINE
www.drakensangonline.com

DUNGEON BLITZ
www.dungeonblitz.com/play/

EARTH ETERNAL
www.eartheternal.com

HELLGATE
hellgate.t3fun.com

IMMORTAL KING
ik.game321.com/

PLANET WAR
www.yoogames.com/planetwar/

REMNANT KNIGHTS
remnantknights.gamesamba.com

RUSTY HEARTS
rustyhearts.perfectworld.com

SCARLET LEGACY
scarletlegacy.gamescampus.com

WAKFU
wakfu.com/en

ЗБТ

BOUNTY HOUNDS ONLINE
bountyhounds.subagames.com

DRAGONSOUL
www.dragonsoulonline.com

JAGGED ALLIANCE
jaggedalliance.gamigo.com/

GLITCH
glitch.com

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

LIVING AFTER WAR
law.en.alaplaya.net/closedbeta

PRIME: BATTLE FOR DOMINUS
www.primeonline.com

TERA: THE EXILED REALM OF ARBOREA
www.tera-online.com

www.epidemz.net

Автор:
Анна Янилкина

АЙОН: БАШНЯ ВЕЧНОСТИ

«ПУНКТ СБЫТА МЕЧТ»

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Aion: Tower of Eternity
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCSoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Иннова Системс
- **РАЗРАБОТЧИК:** NCSoft
- **ИНТЕРНЕТ:** aion.ru

Когда под самый конец 2009 года «игра, в которой можно летать», наконец добралась до России, все игровое сообщество, вдохновленное западными скриншотами, было настроено более чем благодушно. Aion чем-то напоминала новогоднюю открытку: такая же яркая и красочная, она умудрялась вселять предвкушение чего-то очень грандиозного. Поэтому даже те несчастные, кто сполна получил свою долю бесчисленных банов, лагов и очередей на зарубежных серверах, были готовы вновь взять штурмом балаурские крепости русской Бездны.

За годы, которые прошли со дня релиза, сменилось уже не одно поколение крылатых даэвов, и Атрея, кусочек которой безуспешно пытаются оттяпать балауры, видела уже несколько больших патчей. Ну а мы все это время спокойно наблюдали за развитием «самой красивой ММО 2009 года» и втайне ожидали того самого 3.0, которое является, по сути, уникальнейшим обновлением: ведь анонсировано оно было еще до российского релиза игры. И теперь, когда новая эпоха в мире Aion буквально наступает нам на пятки, мы наконец-то можем поудобнее устроиться в креслах, принять умный и всезнающий вид и начать сравнивать то, что нас ожидает, с тем, что когда-то было обещано.

СКАЖЕМ «НЕТ!» ДРАКОНЬЕМУ ПРОИЗВОЛУ

Надо сказать, что каждая MMORPG подходит к большим патчам по-разному. Например, в World of Warcraft вместе с большим дополнением появляется и своя ГЗЗ (главная-заноза-в-заднице). По видимому, Aion тоже решила пойти по этому пути и потихоньку вводить своих эпичных боссов, благо история Атрейи тоже имеет в запасе добрый десяток неприятных товарищей. А в грядущем обновлении овцой на заклание станет Тиамат – один из пяти Лордов-Драконов. Он, конечно же, весьма ощутимо ненавидит всех даэвов и давно бы уже устроил всем Хиросиму с Нагасаки, но тут есть небольшая проблема в виде тех же крылатых, которые этому всячески противятся. Неизвестно, сможем ли мы самолично показать дракону, где зимуют рефисмы, но основательно попортить ему нервы, хозяйничая в двух новых локациях, у нас наверняка получится. Да и вообще просторов для разрушительной деятельности прибавится, ведь вместе с увеличением максимального уровня разработчики выдадут и набор новых подземелий – от соло-инстансов до рейдового логова Повелителя песков.

Куда же мы без подземелий с драконами?

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: на все сразу и ничто конкретно
РЕЖИМЫ ИГРЫ: ожидает обновление 3.0
ОБЪЕМ КЛИЕНТА: ~11.9 GB

СТРОИЛИ МЫ, СТРОИЛИ...

Конечно, то эпичное видео, которое мы видели 2 года назад, на самом деле мало кто принимал всерьез: всем известно, что любые ожидания чертовски любят расходиться с действительностью. Но тем приятнее увидеть, что разработчики действительно воплотили в жизнь некоторые из своих обещаний. И первым делом в их числе оказались личные дома – нововведение, в которое лично я не верила ни на йоту, потому что слишком уж фантастичными казались они в игре, не балующей своих последователей развлечениями. И тем удивительнее, что их реализация очень похожа на видео. Хорошо, что разработчики не остановились на банальном телепорте в некое субпространство в параллельной вселенной, где фикус стоит на диване и подпирается любимой вазой бабушки, а создали вполне себе объемные и реальные жилища. Помните, как раньше мы часто гадали о том, что там внизу, спрыгивая вниз со стен Элизиума и плавно приземляясь на чистые и нетронутые рукой разработчика текстуры? Нет, все это первозданное «великолепие» осталось на прежнем месте, но, по крайней мере, в особых зонах, предназначенных для домов, наш взор будет радовать вид парящей рядом столицы. Система личных жилищ в Айоне лучше всего описывается в сравнении с клан-холлами в Lineage II. Ключи от самой обычной квартиры выдадут уже на 21-м уровне, а вот за то, чтобы заполучить себе даже самый простой деревенский домик, будут идти нешуточные денежные сражения на аукционах. Советуем запасаться валютой – ведь у вас еще есть шанс отхватить один из домов попроще. А вот с мечтой заполучить себе один из нескольких особняков, скорее всего, придется попрощаться: они принадлежат сильным мира Атрейи и наверняка даже спустя месяцы не сменят своего владельца.

КАЖДОМУ ДАЭВУ ПО ТВАРИ

Для всего мира MMORPG является загадкой, почему всем игрокам доставляет такое удовольствие добывать разных ездовых животных, но факт остается фактом. Именно поэтому маунтов, которых впервые показали в том самом трейлере, ждали с особенной надеждой. И ожидания полностью оправдались: в этом патче NCSoft обещают устроить настоящий праздник средств передвижения. Впрочем, на бесконечный полет рассчитывать не приходится: маунты в Aion будут так же ограничены, как и игроки, но зато у них будет умение спринта, позволяющее мгновенно удрать от пачки недружелюбно настроенных врагов. Так что, даэвы и недаэвы, теперь самое время готовиться к новому патчу: почистите свои перышки, постройте по размеру питомцев, проведите ревизию на складах у шиго. «То самое 3.0», одно из самых больших обновлений Aion, – это весьма значимый повод вернуться в игру. Оно принесет внушительную долю нового контента, в том числе и пригоршню новых питомцев, крыльев, умений... И отличный повод вернуться в Aion, если вы его когда-то забросили. ■

Уж что-что, а виды сверху NCSoft всегда удаются.

А между тем крылья становятся все более красивыми.

Вот эти лучики света и есть улучшенное освещение.

AION VISION TRAILER

В том видео двухлетней давности, которое, кстати, можно посмотреть вот тут: www.aion.ru/next, была еще масса уникальных моментов. В частности, новые погодные условия – снег и дождь, которые будут напрямую изменять ландшафт, возможность плавать, подводные монстры, новые анимации умений, улучшенное освещение (это, кстати, частично было реализовано в 2.5) и осадные големы. Как говорится, ждем и верим.

Видите дракона? А он есть.

РАЙ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Как это обычно бывает, с повышением максимального уровня процесс развития до прежних уровней все более и более упрощается. NCSoft подошли к вопросу изящно: ввели общий сервер с 1 по 45-й уровень, на котором опыт будет капать на 20% быстрее. Фактически выбор сервера будет осуществляться после этой планки, и игроки старше 45-го уровня уже не смогут вернуться обратно. Но то, как именно это реализует «Иннова», пока что остается загадкой.

Обратите внимание на парочку трофеев в углу.

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров

Помимо основного сюжета тут есть ряд второстепенных миссий. Выполните их – получите дополнительный опыт или какой-нибудь предмет.

MAFIA WARS 2

ZYNGA, КАК ТЫ МОГЛА?

Mafia Wars 2 не совсем сиквел. Это скорее адаптированный под аудиторию фейсбука римейк первой части – с грабительской монетизацией и спрайтовой графикой вместо текстовых заданий.

Деньги просят чуть ли не с порога: чтобы прокачать банковское хранилище до второго уровня (требуется по сюжету), надо набрать в команду клерков, которые будут этот банк обслуживать. Здесь у вас два варианта: или отдать ответственные должности вашим фейсбучным друзьям (при условии, что они тоже зарегистрированы в приложении), или купить за реальные деньги ботов, которые могут заменить настоящих людей. Существует еще вариант пропустить эту сюжетную ветку и заняться другими делами, но даже в этом случае вы рано или поздно столкнетесь с необходимостью агитировать народ устанавливать себе Mafia Wars 2. В одной из миссий, например, на вашего героя нападет шайка головорезов, а игра сообщит, что с такими бандами надо справляться с помощью товарищей. Mafia Wars 2 – вообще очень жадная игра. В гангстерской потасовке победителем выходит обладатель наилучшего (а значит – самого дорогого) инвентаря, уровень вашего мастерства никого не волнует.

Теперь что касается всего остального. Мафиозные будни со времен первой части не то чтобы сильно изменились. Основная задача снова в том, чтобы отгрохать личную преступную империю, став кем-то вроде Тони Монтаны. Для этого, понятно, придется зарабатывать полулегальными делами, разбираться с коллегами и конкурентами и искать единомышленников – с помощью друзей стать великим гораздо проще. Путь к богатству и славе лежит через игорный бизнес, поэтому первым делом нужно будет построить казино. Строительство вообще занимает в Mafia Wars 2 важное место. Отведенный нам клочок земли мы в процессе игры заполним практически полностью. Каждое здание гарантирует определенный бонус. В оружейной лавке, например, торгуют оружием, в банке, что логично, хранятся деньги. Все объекты обязательно нужно прокачивать, открывая новые предметы или бонусы. Обслужить территорию поможет персонал, доступный для покупки в магазинах. Рабочих можно переквалифицировать в торговцев фастфудом или женщин легкого поведения – в этих качествах юниты заработают деньжат и часть дохода отдадут начальству (то есть нам). Помимо возни с собственной территорией в Mafia Wars 2 можно заняться выполнением сюжетных заданий. Они не блещут оригинальностью: нам предлагают то застрелить пяток рэкетиров, то пообщаться с продажным представителем закона – все сводится к тому, чтобы перейти на нейтральную локацию и пару раз щелкнуть мышью. Впрочем, первую часть в свое время полюбили совсем за другое – в этой игре, кажется, впервые была реализована возможность объединяться в мафиозную семью. В сиквеле группировки сохранились. Для бандитских разборок создана отдельная локация, а сами бои снова пошаговые.

Все, в общем, очень похоже на первую часть, за исключением спрайтовой графики. Стоит отметить, что в ближайшем будущем выйдет огромное количество клонов Mafia Wars 2, в том числе разработанных в России, поэтому всевозможным бандитам и фанатам телесериала «Бригада» мы порекомендовали бы найти альтернативу. Грабить и убивать в новом проекте Zynga чересчур дорого. ■

Если верить отзывам в Интернете, на этом моменте многие бросают игру.

Инвентарь удобен, но чтобы получить нормальную броню, придется потратить очень много сил и реальных денег.

www.epidemz.net

Автор:
Анатолий Сонин

ТРОЕЦАРСТВИЕ

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

РАЗРАБОТЧИК: Mail.Ru **ИНТЕРНЕТ:** 3kingdom.ru

? Расскажите о своей игре и о главных ее особенностях.

«Троецарствие» – это браузерная многопользовательская онлайн-игра с более чем 4 миллионами зарегистрированных пользователей. Проект создан по мотивам произведений Юрия Никитина. Это фэнтезийный мир со славянским колоритом, что само по себе редкость среди многопользовательских игр, да и игр вообще. Игра знаменита своим масштабом и количеством контента, объем которого ставит её на уровень крупных клиентских игр. «Троецарствие» как проект построено на взаимодействии пользователей друг с другом. На просторах мира нередки схватки, в которых участвуют по 300-400 игроков одновременно. По утверждениям игроков, очень привлекает в игре уникальная боевая система и нелинейность каждого отдельного боя.

? А в чем уникальность боевой системы?

Она представляет собой сложную систему из шести различных игровых классов, обладающих уникальными способностями, развиваемыми в зависимости от уровня персонажа. Каждая способность имеет свою область применения и требования к использованию, что делает ее полезной при одних обстоятельствах и почти бесполезной при других. Если это помножить на 6 различных классов противников, нелинейную систему совершенствования фракционных репутаций, множество комплектов брони и разнообразие боевых эликсиров, то получается, что каждый бой уникален и от тактики игрока напрямую зависит его исход.

? Как связан мир онлайновой игры с миром из книг?

Мир игры построен по образу вселенной из книг Юрия Никитина. Два народа – артане и куявы – на протяжении столетий ведут братоубийственную войну без перемирий и пощады. Собственно, задача игрока – накопить знаний об окружающем мире и причинах конфликта, усовершенствовать свои боевые навыки и склонить чашу весов в противостоянии в сторону своего народа. В разгар этой войны на земли Артании и Куявии вторгаются страшные хищники и другие диковинные, доселе невиданные существа, которые оказываются творениями Падших Богов древности, действующих совместно с владыкой подземных недр. Хуже всего то, что вторжение не прекращает войну между артанами и куявами, а неведомые чудовища, напротив, действуют слаженно и сообща.

В стороне от Артании и Куявии расположена Славия – малонаселенная неизведанная часть мира без четких границ, густо покрытая лесами, в которой обитают немногочисленные дикие (по мнению артан и куяв) племена. О Славии практически ничего неизвестно, поскольку охотников до путешествий в военное время находится мало, да и вернуться из диких лесов Славии немного кому удавалось. Славии и посвящено крупнейшее в истории Троецарствия обновление.

? Что интересного ждёт игроков в грядущем обновлении?

Путешественники наконец-то добрались до Славии и вступили в контакт с обитающими там племенами. Они оказались могучими воинами, в ярости боя превращающимися в зверей, крушащих все на своем пути. Первые путешественники, сильнейшие из артан и куяв воины, заслужившие дружбу и доверие народов Славии, получат возможность оборачиваться в форму зверя и стать еще могущественнее. Оборотней будет несколько видов, в зависимости от тотема, которому поклоняется доверяющее игроку племя, у каждого свои способности и специализация. Вид оборотня никак не связан с классом игрока, что еще больше увеличивает количество разнообразных ситуаций в бою. Ведь только связок «класс-оборотень» может быть 3*6=18 штук. К тому же, игрок в облике оборотня по мере игры становится сильнее, совершенствуясь в единении с духом зверя. Славия – это неизведанный дикий мир, и игроков ждет множество новых локаций, монстров и квестов. Также появится новое поле битвы исключительно для игроков, обладающих даром превращения в зверя.

? С кем придётся сражаться в Славии?

В Славии игроку придется сражаться с неизвестным злом, хлынувшим из Пролома. Племена Славии, столкнувшись со столь многочисленным и кровожадным противником, поначалу бежали глубже в леса. Когда стали прибывать первые артане и куявы, славы, всегда с настороженностью относившиеся к чужеземцам, были вынуждены принять помощь путешественников в борьбе с чудовищами из Пролома. ■

www.epidemz.net

Автор:
Анатолий Сонин

ВОССТ

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ЕГО ЗАМЕНА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Чем разумное отличается от неразумного, а живое от неживого? Можно ли с сенсорами, протезами и процессором создать новую, синтетическую форму жизни? Можем ли мы стать богами и породить новый вид существ? Такими вопросами задаются исследователи, изучающие искусственный интеллект, и ответы бывают самыми разными.

Некоторые считают, что интеллект человеческого уровня воссоздать будет невозможно – мол, наш мозг развивался настолько хаотично и так долго, что повторить процесс и сделать его копию нереально. И даже глубокоуважаемый Уилл Райт (создатель The Sims и Spore) такое мнение поддерживает: «Компьютеры отлично справляются с четко заданными проблемами, но стоит слегка размыть границы параметров, и начинаются сложности. Мы, люди, умеем подстраивать свои решения под новые, меняющиеся условия – и компьютеры, мне кажется, никогда такому не научатся. Все дело в креативности».

Хорошая новость в том, что ИИ не нужно повторять «разумность» человека – компьютерные умы идут по своему уникальному пути эволюции. Возможно, они не станут нашими копиями, но они могут быть чем-то столь же великим. Дадим еще раз слово Уиллу Райту: «Человеческий мозг – все еще главная загадка вселенной. Компьютеры вряд ли будут его повторять, но они всегда смогут найти путь развиваться дальше. За одним апгрейдом будет следовать другой, и однажды из всего этого родится истинный ИИ. Самое страшное, что мы в тот момент уже не будем его понимать – потому что мы его не программировали, он развился сам, когда собирал и обрабатывал для нас тонны информации. И думать он будет совсем не так, как это делаем мы, люди. Это будет что-то совершенно новое, что-то чужеродное».

Мысли Уилла Райта, впрочем, пока остаются лишь утопическими мечтами. Сейчас ИИ в играх отстает от передового «научного», он стал одной из самых слабых частей виртуальных миров. Это, с одной стороны, очень сложный элемент, а с другой – далеко не самый нужный. Вот и получается, что разработчики предпочитают концентрировать внимание на графике, а не на смышлености врагов. Важно еще и то, что даже на современном, примитивном уровне игровые монстры достойны статуса «разумных». Термин очень абстрактный, и в играх «разумными» можно считать всех существ, которые проходят так называемый тест Тьюринга. Работает он очень просто: если человек-обозреватель не может отличить ИИ-персонажа от персонажа, которым управляет человек, то ИИ «разумен». И по таким параметрам солдатики из Modern Warfare ничем не хуже нас с вами. И неважно, что они полностью заскриптованы: в играх ИИ создается из уловок и обманов, термин в нашей индустрии означает совсем не то же самое, что в научном мире. Не стоит воспринимать его слишком буквально: игровой ИИ надо расшифровывать скорее как «иллюзия интеллекта».

www.epidemz.net

ВОССТАНИЕ МАШИН

Уилл Райт верит, что однажды ИИ станет действительно разумным.

Чем больше создается игр, тем ближе такое будущее.

Гладос подтверждает: ИИ бывает очень живучим.

СКРИПТЫ

Мы постоянно используем слово «скрипты», и для новичков этот термин надо, пожалуй, разжевать. С помощью скриптов разработчики прописывают конкретные действия в конкретных ситуациях. Например, «игрок вошел в дверь – враги разворачиваются и стреляют» или «игрок подошел к окопу – из него выпрыгивают четыре солдата». Чем более игра линейная, тем больше в ней скриптов. Хороши скрипты тем, что они всегда работают и выглядят правдоподобно. Именно благодаря заскриптованным сценкам Call of Duty кажется такой «киношной». Но проблема в том, что при каждом прохождении скрипты работают одинаково: с врагами никак нельзя творчески развлечься, у них лишь одна возможная модель поведения.

www.epidemz.net

ВРАГИ

По признанию Кармака, враги в Doom 3 были крайне глупые и строго заскриптованные.

ИИ ничего не стоит проезжать каждую трассу по идеальной траектории. Но с такими читерами играть не интересно.

«Хороший ИИ в шутерах никому не нужен, – рубит сплеча Джон Кармак, создатель Doom, Quake, а теперь еще и Rage. – Обычно геймдизайнеры выступают постановщиками всех боев: мы просто расставляем врагов и говорим, чего и когда надо делать. Получается реалистично и интересно. Можно прописать огромный алгоритм, который учит героев прятаться в тени, а можно просто приказать каждому: «прячься тут, выпрыгивай, когда скажу» – и игрок в большинстве случаев не заметит разницы. Так стоит ли тратить время?» Так Джон говорил еще во времена Doom 3 – того самого, который за «выпрыгивание из теней» и критиковали. И если для коридорных шутеров его слова справедливы, то для игр с открытыми локациями вроде Rage эту тактику не применить: ведь игрок может идти куда угодно и когда угодно, невозможно прописать для врагов все ситуации. Здесь уже приходится думать о нормальном, более-менее разумном ИИ.

Давайте же о нем подумаем. Что нужно от врага в экшене? Чтобы он атаковал с умом (заходил с фланга, прятался, использовал окружение и работал в команде) и в то же время помогал игроку зрелищно и круто победить (садился рядом с бочками, под разрушаемыми навесами). Как видите, цели противоречат. На самом деле врагам в экшенах нужно скорее изображать «умное наступление», чем действительно загонять игрока в угол: ведь в углу нам будет совсем не интересно. Да и вообще, у ИИ-противника и так преимущество с рождения: ведь он может стрелять со 100% точностью и всегда ровно в макушку. Вот и получается, что противников намеренно отупляют для общего увеселения.

Иллюзия разумности, впрочем, всегда должна сохраняться – это главное, как говорит нам тест Тьюринга. Иллюзия эта создается разными способами. В Rage, например, большое внимание уделяют взаимодействию персонажей с миром: когда видишь, как бодро мутант сигает через перила и отпрыгивает от стен, он кажется не только ловким, но и смышленым – мол, осознает уровень вокруг и может его использовать для победы. Другой сериал, F.E.A.R., выбрал более прямолинейный подход и получил в итоге одну из самых реалистичных ИИ-систем жанра. У бойцов там была как личная тактика, так и групповая. Личная следила за банальными вещами вроде

www.epidemz.net

того, чтобы в обойме были патроны, а за спиной укрытие; командная запускала такие сложные механизмы, как групповое отступление, прикрытие товарища огнем и окружение игрока с разных сторон. И внутри групповых мероприятий продолжали работать личные механики каждого солдата, поэтому иной раз поведение ИИ выглядело очень уж убедительным. Разработчики потом признались, что сами не ожидали, насколько полной получится иллюзия «разумности».

СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ

Пожалуй, главным прорывом в искусственном интеллекте экшен-врагов стало обучение их самостоятельной охоте. В современных стелс-играх противники прочесывают территорию не многим хуже, чем это делают настоящие солдаты, – и за это полностью отвечает ИИ. Особенно выделяются бойцы из сериала Metal Gear Solid: уже во второй части они умели зачищать комнаты в группах, заглядывали под кровати и столы, открывали шкафчики и гарантированно находили героя. Но главный и финальный штрих в видимость разумности вносила военная организованность солдат: они двигались в цепочках и вместе штурмовали двери, подавали друг другу сигналы руками, переговаривались по рации – причем если враг сказал «вызываю подмогу», то он реально вызвал подмогу, а не просто сделал вид. Такая военная слаженность – это скорее достижение аниматоров, чем ИИ-программистов, но впечатление на игрока производит огромное. А впечатление – главное. Кстати, общаться по рации противники могли и в F.E.A.R.: только там никакого смысла в этом не было. Последний выживший боец рявкал в трубку про «подкрепления», и ничего не происходило – хотя у игрока могло возникнуть ощущение, что следующая встреченная пачка противников и была теми самыми «подкреплениями».

ИИ недостаточно быть просто хорошим, он должен быть еще и разнообразным. Со времен DOOM враги в играх различались по своему искусственному интеллекту. Да что там DOOM – даже в Pac-Man у каждого привидения был свой характер: кто-то рвался вперед и рисковал, кто-то предпочитал отступать. И для геймплея такое разнообразие поведений может быть очень и очень важным. Вспомним хотя бы первый Halo с его монстрами: ведь каждый был абсолютно уникален по своему ИИ. Некоторые неловко ковыляли, как пингвины, и при первом же выстреле бросались врассыпную, некоторые прикрывались щитами и неусыпно держали свои точки, некоторые мчались к игроку с мечом и уклонялись от ударов в ближнем бою. И такого разнообразия – не внешнего, но геймплейного – можно достичь только с помощью хорошего ИИ. Так что, может быть, Кармак слегка преувеличивал. Может быть, его нежелание заниматься ИИ и навлекло на Doom 3 критику.

ДУРАКИ И ДОРОГИ

Отдельной строкой стоит сказать про ИИ в гонках и симуляторах. Здесь с ним вообще очень туго: ведь компьютер уже знает идеальную траекторию и никогда не допускает ошибок, ему остается только прикидываться идиотом и вылетать для разнообразия с трассы. Иначе скучно. Собственно, создание зрелищных аварий – и есть одна из целей гоночного ИИ. В аркадных рейсингах врагов также учат подстраиваться под уровень игрока. Если в каком-нибудь старом Need for Speed вы вдруг затормозите, то заметите, что и соперники начали подтормаживать на поворотах. Разработчики, конечно, хотят сделать как лучше, но все равно неприятно понимать, что компьютер считает тебя плохим гонщиком и стесняется это сказать в лицо. В симуляторах, впрочем, такой подстройки нет: и здесь главной проблемой ИИ становится взаимодействие с игроком. Как его подрезать, как обогнать, уступить или заслонить дорогу – враги здесь должны, с одной стороны, соревноваться в полную силу, а с другой не создавать для игрока аварийных ситуаций. И в этом заключается особая дилемма.

Система морали здорово «очеловечивает» противников.

Скучно играть, когда враг всегда прячется. А если будет лезть на рожон – не реалистично.

В сериале Metal Gear Solid и враги, и герои строго соблюдают военный протокол. Отлично создает иллюзию разумности.

www.epidemz.net

ТОВАРИЩИ

Собака в Fable стала одним из лучших ИИ-напарников.

Убогое поведение бойцов было одной из причин провала Daikatana.

Как ни направляй героев Mass Effect, а драться они все равно будут убого. Особенно это заметно на высокой сложности.

Иногда одной только эмоциональной связи достаточно, чтобы игроку понравился его напарник.

БОЙЦОВ MODERN WARFARE ЛЕГКО НАЗВАТЬ ИДЕАЛЬНЫМИ НАПАРНИКАМИ, НО ПОЧТИ КАЖДОЕ ИХ ДЕЙСТВИЕ ЗАРАНЕЕ ПРОПИСАНО ПРОГРАММИСТАМИ.

Ничто так не показывает несостоятельность современного ИИ, как напарники в экшенах. Проблема стала очевидной еще в 2000 году, когда Daikatana сделала огромную ставку на игру с компьютерными братьями по оружию, а те банально не справились с задачей. Мерли как мухи, падали в пропасти, стреляли в игрока – и хотя управлять ими можно было во всех подробностях, приказов плохо слушались.

С тех пор немногое изменилось: включите какой-нибудь Mass Effect и все увидите сами. Прячутся не с той стороны укрытий, лезут на рожон, не прикрывают – всем это знакомо. Как же сделать ИИ-друзей более «разумными»? Мы отметим два основных способа.

Способ первый – грубо и банально всех заскриптовать. Каждый шаг контролируется, каждый выстрел проверен. Modern Warfare так делает, Medal of Honor повторял – и смотрелось все неплохо, герои действительно напоминали живых людей. А это и есть признак хорошего ИИ, даже если как такового «искусственного интеллекта» в этих персонажах почти нет.

Способ второй – занизить роль ИИ-напарников. Так делают сейчас во многих шутерах: в том же Bulletstorm мы гуляем всегда в компании, и друзья наши дерутся вполне свободно, они не сильно заскриптованы. Но их роль в боях настолько мала, за ними так мало надо присматривать, что на их глупость просто не обращаешь внимания.

Если подумать, напарникам и не нужно быть эффективными: вы же не хотите, чтобы коллега украл у вас фраг и опыт? Идеальный игровой друг прикрывает огнем, но не делает фатальных выстрелов, если только ваша жизнь не оказывается под угрозой. ИИ-приятель не должен занимать хорошие точки для стрельбы и укрытия (ведь игрок сам хочет их занять), он должен скорее выбегать на поле и делать красивые зрелищные штуки – развлекать нас с вами. А умные компьютеры пусть лучше в шахматы играют.

В Bulletstorm товарищи всегда где-то рядом, но ничего особо полезного они не делают. Зато и не мешаются.

ХОТЬ В РАЗВЕДКУ

В отдельных конкретных играх, впрочем, умные друзья встречаются. Например, в Fable 2 и 3 у героя есть замечательная собака, которую Питер Молинье назвал «лучшим, что можно сейчас сделать с искусственным интеллектом». И собачка действительно производит впечатление «разумной». Она не просто следует за игроком, она его иногда опережает, чтобы показать путь. Она гавкает при виде злодеев (но не привлекает их внимания – как мы уже говорили, напарники не должны слишком много на себя брать), ведет вас к спрятанным сокровищам, образует эмоциональную связь с игроком: ее можно хвалить, на нее можно кричать, и она поймет, что можно делать, а что нет. Даже в боях собака ведет себя очень правильно: она смотрит на врагов, смотрит на ваше оружие, оценивает дистанцию и выбирает, кого стоит кусать. Например, если у вас ружье, а бандиты совсем рядом, то пес позаботится о мечниках, оставляя вам злодея с пистолетом.

Можно сказать, что и в Prince of Persia 2008 года Элика была хорошей напарницей – но там случай был уникальный. Игра сделана так, что героиня работает скорее продолжением Принца, чем независимым персонажем. Ее прыжки и удары сплетались с прыжками и ударами игрока, и найти грань между бойцами было невозможно.

www.epidemz.net

каждый вторник на kanobu.ru

Адовая кухня

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ АУДИОПОДКАСТ В РУНЕТЕ

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

ОТНОШ

Milo & Kate должен был стать, по сути, симулятором общения с маленьким мальчиком. Интересно посмотреть на отдел маркетологов, который такую идею одобрил.

В Black and White нельзя было управлять монстром напрямую – он лишь адаптировался под ваши действия и сам решал, чем заняться.

Facade. Ходим по квартире, вбиваем текст для общения с персонажами. Только не пишите слово «Melon» (дыня, то есть) – после этого нашего героя почему-то выставляют за дверь. Травмы детства, наверное.

Враги и друзья в экшенах – самое популярное игровое применение ИИ, но далеко не самое сложное. Некоторые проекты выводят компьютерных персонажей на первый план, заставляют с ними общаться, разыгрывать социальные ситуации, учить их чему-то, что-то им рассказывать. И в таких играх искусственный интеллект становится главной частью геймплея.

Игры, центрированные на ИИ, были еще во времена текстовых адвенчур, где иногда приходилось общаться с компьютерными персонажами через клавиатуру, как с человеком. Диалоги, конечно, были ужасными – и ужасными они остались по сей день. Самым примечательным примером такого «социального симулятора» в последнее время стал проект Facade. Это бесплатная экспериментальная игрушка: тут есть одна объемная квартира и два персонажа, муж и жена. Мы приходим к ним в гости, становимся свидетелями ссоры и должны, вроде как, спасти их брак. Общаться надо через клавиатуру.

Естественно, ИИ здесь крайне глуп – он только выхватывает ключевые слова из фраз и пытается как-то от них оттолкнуться. Слушать ваши истории, отвечать на вопросы или поддерживать беседу здешние герои не могут: у них только и есть что библиотека готовых фраз, и они просто переключаются между репликами в зависимости от того, что вы говорите. Тест Тьюринга эти существа не проходят даже близко: на живых они не похожи. Игра, впрочем, все равно занятная – такие смелые эксперименты наша индустрия видит редко.

Чтобы избежать проблемы с общением, многие социально-ориентированные игры заставляют взаимодействовать с животными или монстрами. Вспомните, например, Black & White с его замечательно «разумными» чудищами. Следуя зову своего искусственного интеллекта, гиганты не просто повиновались приказам игрока, они активно учились и адаптировались под ваше поведение. Устроили пожар в соседней деревне – ваша огромная корова это поняла и может теперь сама напасть на тамошних обитателей. Бросили человека в море – монстр увидел и хочет повторить. В поведении существ Black & White было много случайных и неожиданных элементов, нельзя было предсказать, какую из ваших черт они переймут, а какую проигнорируют – и поэтому создавалась полная иллюзия их разумности.

Идеи Black & White получили продолжение в разнообразных играх с «виртуальными питомцами», самой известной из которых стала Nintendogs для портативной DS. Обогнать Black & White ей помогает железо: у консоли есть микрофон и тачскрин, поэтому собачек можно гладить прямо пальцем по экрану, а ваш голос они прекрасно слышат и распознают. Сказали «сидеть» и надавили пальцем на нос – собачка поняла, что при этом слове надо садиться. Повторите тренировку несколько раз, и питомец усвоит трюк. С точки зрения программиста никакой революции в ИИ тут нет: но качество игрового интеллекта, как мы уже говорили, определяется не кодом, а тем, насколько «живым» выглядит персонаж. Если живым его делают тачскрин и микрофон, то тут уж ничего не поделать.

Еще лучше для создания «разумного» образа подходит контроллер Kinect для Xbox 360 – тот, который заставляет управлять через все тело и голос. Питер Молинье со своим прототипом Milo & Kate показал, на что может быть способно новое железо. В демке персонаж по имени Майло мог через камеру увидеть и распознать не просто игрока, но даже выражение его лица, герой подстраивался под позу геймера и под тон голоса, а общаться виртуаль-

www.epidemz.net

ШЕСТВИЯ

ное и реальное существо могли напрямую, без всякого интерфейса. Впрочем, насчет общения у нас серьезные сомнения: так как голос героя записан заранее, диалоги, очевидно, не могут вестись свободно. Да и ИИ-технологии к такому пока совсем не готовы. Как и любой хороший ИИ, Майло, по замыслу Молинье, должен был стать существом облачным – то есть он должен был собирать и сохранять на сервере всю информацию, полученную от игроков, и использовать это огромное количество опыта для выбора подхода к конкретному индивидуальному пользователю. Даже жаль, что проект Milo & Kate закрыли. Молинье обещает, впрочем, что все эти ИИ-технологии еще вернутся в одном из его будущих творений. Не сомневаемся, ведь всю свою карьеру Питер занимался именно играми с сильным искусственным интеллектом.

РАДИ НАУКИ

На Востоке показывают совсем иной подход к играм с «социальным ИИ» – тут с персонажами нужно не общаться и дружить, в них надо влюбляться и их надо влюблять в себя. В Японии таким развлечениям посвящен целый жанр «симуляторов свиданий». До недавнего времени они были лишь облагороженными квестами, но теперь постепенно получают правдоподобный ИИ – и реалистичным его делают во многом все те же интуитивные методы управления.

Возьмем для примера сериал Love Plus на консолях DS и 3DS. Тут надо общаться с виртуальными девушками и строить с ними не менее виртуальные отношения – и хотя общение состоит из заранее заготовленных диалогов, иллюзия реальности настолько велика, что один геймер даже женился на здешнем персонаже. Женился в реальности, да. Черт его знает, в каком загсе это одобрили.

Так что, как видите, тест Тьюринга пройден с блеском. За счет чего? Того, например, что персонажи живут в реальном времени – дни и месяцы проходят с такой же скоростью, ночь так же сменяет день, праздники вроде Нового года и Дня всех влюбленных отмечаются так же. Проснулись в День рожденья, включили консоль – и «любимая» вас уже поздравляет. В новой версии Love Plus на 3DS технологии почти как у Молинье: виртуальная девушка видит вас через камеру и даже узнает, а если консоль взял кто-то другой, она будет с незнакомцем холодна. Плюс 3DS поддерживает объемное изображение, поэтому все персонажи тут в стереоскопическом 3D – что тоже усиливает иллюзию. Опять же, код ИИ простой, но фокус работает.

На ПК подобные игры от японцев тоже выходят, но технологии тут совсем иные. Например, в Real Kanojo, недавнем симуляторе свиданий с эротическим уклоном, можно при общении с девушкой творить странные вещи с ее лицом: хватать за щеку, тянуть за ухо, зажимать нос – и при этом тембр голоса динамически меняется соответствующим образом, а девушка как может пытается на это сумасшествие отреагировать. Естественно, сами диалоги строго заскриптованы, но вот такое взаимодействие выглядит очень интригующим (хоть и странным).

New Love Plus для 3DS. На консоли есть датчики движения, и в игре экран будет работать как этакое «окно» в виртуальный мир. Наклонили девайс – увидели девушку с другого ракурса. Опустили его выше или ниже – посмотрели на макушку или на ноги. Мелочь, а чувство реальности усиливает.

Для iPhone-версии Love Plus есть специальные карточки «аугментированной реальности». Кладете такую в любое место, смотрите на нее через камеру телефона – и видите игрового персонажа в реальном мире.

МАЙЛО МОГ ЧЕРЕЗ КАМЕРУ РАСПОЗНАТЬ ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА ИГРОКА, ОН ПОДСТРАИВАЛСЯ ПОД ПОЗУ И ТОН СОБЕСЕДНИКА, А ОБЩАТЬСЯ С ГЕРОЕМ НАДО БЫЛО ГОЛОСОМ, БЕЗ КНОПОК.

Real Kanojo позволяет потыкать ИИ-персонажа в лицо. Видимо, именно этим занимаются парочки в Японии.

www.epidemz.net

СИМУЛЯЦИЯ ЖИЗНИ

Мы написали об ИИ-врагах, ИИ-друзьях, ИИ-любовницах, ИИ-питомцах, осталось только одно: ИИ-массовка. Надо признать: в большинстве игр мирное население ни черта не делает. Выйдите на улицу Либерти-Сити, и вы увидите, как горожане бессмысленно слоняются туда-сюда и так же бессмысленно паникуют во время перестрелок. Это ИИ самого примитивного пошиба, но не все миры населены такими истуканами. Вспомним RPG: в играх The Elder Scroll, например, горожане живут по расписанию дня, работают, едят, спят, отдыхают. Ведут себя как живые, иначе говоря, – хотя их поведение и заскриптовано по уши. Еще более умных обитателей мы найдем в проектах вроде S.T.A.L.K.E.R. ИИ тут подчиняется системе A-Life: сталкеры гуляют по миру и преследуют свои личные цели, дерутся друг с другом и друг друга убивают, торгуют, разбивают лагеря и мигрируют из одной зоны в другую – геосистема мира запущена и живет. Поначалу этого не чувствуешь, но когда осознание приходит, внезапно герои начинают казаться куда более «разумными».

И если уж говорить о геосистеме, то нельзя забывать BioShock: обитатели здешнего мира имели очень интересные модели поведения – хотя по масштабам «массовки» игра не сравнится, конечно, с GTA IV или Far Cry 2. У каждой стороны в BioShock есть лишь цели и мотивации, а уж достигнет она их или нет – решать ИИ по мере его способностей. Сестрички гуляют по миру в поисках трупов, Сплайсеры охотятся на девочек, а Папаши пытаются их защитить. И в рамках этих отношений все было возможно: Сплайсеры могли завалить Папашу и выиграть, здоровяк мог в пылу боя забыть про девочку, игрок мог вмешаться и учинить хаос. Это был маленький мир, но он определенно воспринимался как «живой».

В GTA IV у рядовых горожан совершенно рудиментарный ИИ. Самое забавное – то, как они мгновенно выбрасывают зонт/пакет/газету, стоит Нико прикоснуться к ним хотя бы плечом.

СТАЛКЕРЫ ГУЛЯЮТ ПО МИРУ И ПРЕСЛЕДУЮТ СВОИ ЦЕЛИ, ДЕРУТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ И ДРУГ ДРУГА УБИВАЮТ, ТОРГУЮТ, РАЗБИВАЮТ ЛАГЕРЯ И МИГРИРУЮТ ИЗ ОДНОЙ ЗОНЫ В ДРУГУЮ.

Far Cry 2 любят критиковать, но мир здесь был потрясающе правдоподобным.

Горожане Oblivion и Morrowind не сидят весь день на одном месте, они ведут себя как нормальные живые люди.

www.epidemz.net

РЕЖИССУРА

ИИ-режиссер в Left 4 Dead создавал такие сценарии, до которых иные геймдизайнеры бы не додумались.

Кен Левин называет ИИ-персонажей Infinite «партнерами по импровизации». Они сами способны выбирать, когда лучше запустить сюжетную сценку или диалог.

До сих пор слова «искусственный интеллект» мы использовали в игровом значении – то есть говорили не столько о самом ИИ, сколько об его иллюзии в персонажах. Теперь расширим тему: поговорим об ИИ, который управляет не отдельным солдатом, а геймплеем в целом. Как и ИИ-враг, ИИ-режиссер исследует локацию и в реальном времени воздействует на нее для достижения цели – только не гранатой и винтовкой, а своими режиссерскими техниками. И цель у него не убить всех, а сделать игру интересней.

В примитивной форме ИИ-режиссер есть в очень многих играх: он может отвечать, например, за движение камеры (чтобы она не проходила через стены и персонажей или правильно работала с фокусом). В иных проектах ИИ-режиссеру отдается в самом деле режиссерская роль: в Left 4 Dead, например, он следил за игроками и думал, где, сколько и каких зомби создать – и именно благодаря ему шутер стал популярным.

Но ИИ-режиссер может трудиться и для других, более творческих целей. В грядущей BioShock Infinite он отвечает скорее за драматическую составляющую игры. ИИ здесь постоянно следит за игроком и подстраивает под его поведение сюжетные эпизоды: компьютер сам выбирает, когда лучше всего активировать ту или иную сценку. Например, в E3-демо напарница героя, Элизабет, дурачилась, надевая маску Линкольна, – но этот эпизод ИИ запустил только потому, что игрок задержался на локации и посмотрел в сторону маски. Если быстро пробежать через уровень, трюк с маской Элизабет отложит до другого раза, благо маски эти спрятаны в нескольких местах. И с врагами то же самое: ИИ анализирует ситуацию и думает, что интересного можно сделать с противниками в этот раз. Если вы идете по улице и ничего интересного не происходит, то два прохожих могут, например, затеять между собой драку – а если вокруг уже свищут пули, они займутся чем-то другим. Иными словами, сама история в играх начинает потихоньку прогибаться под геймеров. И однажды она прогнется окончательно, мы в этом уверены.

Такое будущее видит и Уилл Райт: он считает, что игры когда-нибудь будут с помощью ИИ-режиссеров подстраиваться под личные предпочтения каждого отдельного пользователя. «ИИ будет работать с огромными базами данных, где собирается информация о том, как играют геймеры со всего света – и только пропустив данные своего пользователя через такой глобальный фильтр, ИИ сможет подстроить геймплей самым лучшим образом для одного конкретного игрока. Искусственный интеллект будет автоматически создавать для каждого геймера его личную игру мечты». Надеемся, в таком будущем еще найдется место для обычных геймдизайнеров. ■

В BioShock Inifinite не все персонажи полезут в бой.

www.epidemz.net

Авторы:
Сергей Колокольников,
Никита Комаров

FROM RUSSIA WITH LOVE

РУССКИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Боец, внимание! Холодная война закончилась, железный занавес снят, но это не значит, что русские в одночасье стали нашими друзьями. Согласно Отделу Внешней Игровой Разведки, красные, ведомые их ультранационалистическими лидерами, вновь заручились поддержкой организации A.C.T.I.V.I.S.I.O.N. и готовят массивную атаку на Соединенные Штаты и территории их европейских союзников.

По данным разведки, наступление запланировано на ноябрь этого года. Будь готов! Изучи врага! Встреть его во всеоружии! К твоим услугам – секретный, но исполненный в вольной форме доклад наших агентов, внедрившихся в структуру русского журнала о компьютерных играх. Но не забывай: материал самоуничтожится вскоре после прочтения.

Нико Белич, сербская заноза в за… пальце русской мафии из GTA 4.

www.epidemz.net

«ИХ НРАВЫ»

Итак, roosskies – кто они? Хорошие парни во время Второй Мировой (однако не всегда – вспомнить хотя бы War Front: Turning Point, где врагом объединившихся немцев и союзников был как раз-таки СССР) и главные противники цивилизованного мира в период Холодной войны.
Но всегда ли «русский» значит «плохой»? Каковы их цели? Чем они зарабатывают на водку и корм для ручного медведя?

РАБОТНИКИ НОЖА И ТОПОРА

Русские – это не только сплоченные ряды солдат, танковые колонны и несколько тонн ушанок в год. Русские – это еще и растиражированная russkaya mafia. Столкнуться с тружениками ножа и топора можно во многих играх. Начиная с криминальной серии GTA (во второй части «братки» обитали в районе под названием Лубянка, в четвертой получали на орехи от сербского эмигранта Нико Белича) и заканчивая интересным для своего времени шутером Project I.G.I. В нем гнев бравого оперативника SAS в отставке навлек на себя экс-полковник КГБ (а как иначе-то?), после краха Союза вставший на темную дорожку мафиози и торговца оружием.

НЕФТЬ – ВСЕМУ ГОЛОВА

С другой стороны, открывать русским ничего не надо – одна только борьба за общеизвестное «черное золото» способна превратить их страну в косматого медведеподобного монстра. Вспомнить хотя бы Tom Clancy's End War – грустную RTS с голосовым управлением, сюжетом которой по ряду причин могли проникнуться только очень, очень терпеливые люди.
Вот как это было. После знатной ядерной потасовки на Ближнем Востоке в мире очевидным образом случился нефтяной кризис. Матушка Россия тут же претворила в жизнь эротический сон всех ура-патриотов – стала абсолютным монополистом в области поставки энергоносителей. Разбогатев и вернув себе статус сверхдержавы, иваны перевооружились (почему часть нового оружия была произведена в ЮАР – загадка похлеще кода Да Винчи) и тотчас понеслись воевать с Европой и США.
Второй пример – стратегия Act of War. В роли командира Task Force Talon, особого подразделения звездно-полосатой армии США, мы помогали цивилизованному миру («хорошим» русским в том числе) бороться со злобным Консорциумом – во главе оного стоял нефтяной олигарх Егор Захаров. Бои шли везде: от моря до воздуха, от Ближнего Востока до территории России. Больше всего, впрочем, запомнились столкновения солдат в экзоскелетах с войсками Консорциума на фоне моста Золотые Ворота, что в Сан-Франциско.

ФЕТИШ

Вообще говоря, у большинства русских в компьютерных играх обладание ресурсами – это словно какой-то фетиш. Даже за выдуманный минерал солдаты в ушанках разорвут кого угодно – хоть армию пришельцев, хоть Сатану, хоть самого президента Америки. А если надо, то и во времени прыгнут. А потом снова кого-нибудь разорвут.
В теперь уже далеком 2001 году чехи из компании Altar Interactive решили склеить свой StarCraft с блэк-джеком и… короче говоря, свой StarCraft. В итоге, правда, под названием Original War у команды из Брно вышел сплав ролевой игры и стратегии в реальном времени.
В центре сюжета – борьба русских и американцев за сибирит, энергоемкий минерал, изначально обнаруженный догадайтесь-ка где. Хитрый план командования ВС США состоит в том, чтобы перекинуть войска в далекое прошлое, перевезти сибирит через Берингов пролив и восстановить, как им кажется, справедливость в настоящем. И ведь восстанавливают. Мириться с внезапным доминированием соседей по биполярному миру Советский Союз не желает, забрасывает в прошлое солдат Красной армии, а там… Положа руку на сердце, таких вот идиотских сюжетов современной индустрии порой не хватает.

ЛУЧШИЙ ВРАГ

При всем разнообразии компьютерных игр, в роли противников (чаще всего – ключевых) русские выступают практически везде, где волей разработчиков появляются. В этом плане родина слонов идет впереди планеты всей, проигрывая, разве что, жуткому зверю по имени Международный Терроризм – опередить эту зловещую пару ни нацистская Германия aka «Третий Рейх», ни коммунистический Китай пока не могут.
Мы останавливали наступление русских в Modern Warfare 2. Снова сдерживали наступление, а после контратаковали в дивной RTS World in Conflict – в аддоне Soviet Assault и вовсе лично руководили советским вторжением. Хардкорная Operation Flashpoint предлагала игрокам встать на защиту вымышленных стран и их свободолюбивого населения от советской оккупации.
Любовь сценаристов к врагам из России приобретает порой совсем уж странные формы. Так шутер Singularity рассказывал об отдаленном острове «Каторга-12», регулярно скакавшем из настоящего времени в пятидесятые годы прошлого века, отчего воевать приходилось то просто с русскими, то со злыми русскими мутантами, то снова с русскими. А причина проста – нечего было советским ученым играть с ими же открытым веществом E-99.

THE COLD WAR IS HEATING UP!

Говоря о «красной угрозе» в контексте идиотских сюжетов, нельзя не вспомнить о блестящей серии Red Alert. Сама ее концепция – это такой ядерный микс из мифов о Холодной войне, стереотипов о «совке» и совершенно безумных фантазий самих разработчиков. Достаточно сказать, что в первых миссиях Red Alert 2 Советская Армия ровняла с землей статую Свободы, громила Пентагон и возводила устройство психического контроля на площадке перед Всемирным Торговым Центром. Некто Йурий (о нем чуть позже) устраивал американским военачальникам промывку мозгов прямо по телефону. Эйфелева башня превращалась в оружие массового поражения. Низкобюджетные актеры с серьезными лицами зачитывали всевозможный бред в роликах между миссиями. Советская база сверкала золочеными куполами. В воздухе гордо реяли боевые дирижабли с серпом и молотом. Всем, включая игрока, было весело.

www.epidemz.net

www.epidemz.net

«ИХ ЛЮДИ»

ЗАНГИЕВ

Какой русский мужик не любит хорошей драки? Зангиев из файтинг-серии Street Fighter в своем роде уникум – и дело вовсе не в основанном на бросках и захватах стиле боя. Просто крайне сложно найти яркого персонажа с российским (или хотя бы советским) паспортом в играх, жанр которых меньше всего связан с международными конфликтами.

Согласно официальной информации от Capcom, Зангиев любит холод, борщ, водку, cossack dancing и драки с медведями. На встречу с бурыми братьями он порой едет сразу же после задушевных разговоров с Михаилом Горбачевым. Отчего-то не любит красивых девушек. И медведей, что плохо дерутся.

ЯДЕРНАЯ ЗИМА И КРАСНЫЙ ОКТЯБРЬ

Игра Freedom Force (не путать с Freedom Fighters – в ней тоже про злых русских, но без супергеройских лосин) оказалась богата на ряженых злодеев. Само собой, типично комиксный сценарий об эпохе Холодной войны не мог обойтись без русских. Особо выделялся товарищ Ядерная Зима (Nuclear Winter) – бывший агент Сухов, ныне человек-айсберг в папахе, «важный член политбюро», порой вырастивший до размеров Кинг-Конга. Образ дополняла преисполненная холода и суровости музыкальная тема, в которой то и дело проскальзывало морозное имя злодея.

В сиквеле, где команда супергероев боролась с Третьим Рейхом, товарищу Зиме выдали напарницу – ведьму с дичайшим именем Красный Октябрь. Правда, узнав, что великан-отморозок планирует развязать ядерную войну, в которой достанется не только Америке, но и всему человечеству, колдунья меняет взгляды на мир и перебегает в стан хороших парней.

ЮРИЙ

Пожалуй, наиболее колоритный герой сериала Red Alert, в общем C&C-зачете проигрывающий только обаятельному Кейну. Сыгранный немецким актером Удо Киром (см. его хотя бы в экранизации Bloodrayne), заслуживший именной аддон и полноценную, местами откровенно читерскую, фракцию, он оказался полностью забыт в, прямо скажем, не самой удачной третьей части. В среде некоторых фанатов бытует мнение, будто продолжателем образа Дяди Юры является девочка-телепат Юрико Омега, но потока фанатских слез уже не остановить. Да и как может грудастая школьница в юбке заменить народного героя, советника премьера Романова, душку-телепата, промывающего мозги прямо по телефону, серого кардинала с проводами в голове, жертву тираннозавра в одной из концовок аддона? Сдается нам, что никак.

ОЛЬГА И СЕРГЕЙ ГУРЛУКОВИЧ

Сергей Гурлукович – уроженец закрытого города Челябинск-70 (реально существующего, также известного как Снежинск), глава спецназа ГРУ в годы Холодной войны, позднее – лидер собственной армии с тайной мечтой о возрождении матушки России. Ольга Гурлукович – его боевая дочурка, после смерти отца принявшая бразды правления войском в тысячу солдат. Вместе они – герои Metal Gear Solid 2, одной из двух частей именитой саги, которая таки засветилась на ПК.

Якшаясь с различными группировками, Гурлукович-старший регулярно пытался стащить ту или иную модель Метал Гира, чтобы использовать ее в корыстных целях, а в итоге оказался застрелен Оцелотом. Ольга и вовсе впуталась в историю с тайной организацией Патриотов, которые манипулировали девушкой, захватив ее дочь, Санни. Последняя встречается игроку в Metal Gear Solid 4, но это уже совсем другая история.

КРАСНЫЙ ИВАН И ЕКАТЕРИНА ФРОСТОНОВА

Чудесная, в общем-то, игра Evil Genius в свое время прошла незамеченной. А ведь помимо роскошного саундтрека, уморительных пародий на бондиану и заветной возможности покорить мир с помощью орудия Судного Дня в ней часто затрагивалась тема Советского Союза. В одном из первых заданий в нашу цитадель зла прибывал киллер из Петербурга – отчего-то негр с огромной прической-афро.

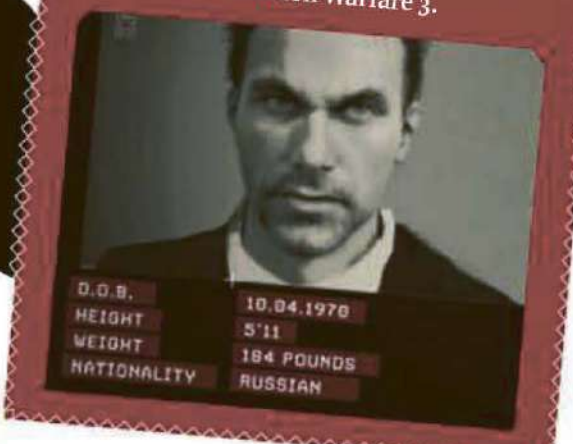
Но главное – спустя какое-то время на сцену выходили Красный Иван и Екатерина Фростонова, суровый подручный и обаятельная шпионка из морозной России. Как подобает бывшему военному, Ванюша лихо танцевал вприсядку, разбрасывал мины, отжимался на одной руке и палил из табельного ракетомета по любому поводу. Екатерина же выступала на стороне добра, часто переходила дорогу нашему злому гению, за что в итоге поплатилась – одна из миссий предполагала жестокую расправу над любимым мишкой шпионки прямиком на глазах последней. Больше ее не видели.

ИМРАН ЗАХАЕВ

Враг номер один в оригинальном Modern Warfare. Бывший торговец оружием, проводящий сделки не где-нибудь, а в самой Припяти, интриган, обманувший трусоватого арабского лидера Халеда Аль-Асада, любящий отец, разрешивший сыну Виктору командовать частями ультранационалистов на территории от Азербайджана до южной части России. Смерть настигла нашего героя на самом пике карьеры. Имран Захаев был сражен британским спецназовцем с «дурацким именем» Соуп. Был сражен, чтобы быть отлитым в памятнике, да на коне, да аккурат посреди Красной площади.

ВЛАДИМИР МАКАРОВ

Верный ученик и последователь Имрана Захаева. Русский ультранационалист, бывший офицер, подобно учителю мечтающий вернуть Родине ее былое величие. Вот только методы еще более радикальные. Это в светлую головушку Вовы пришла идея кровавой бойни в московском аэропорту, после ставшую спусковым крючком для русско-американской войны. Именно Макаров стал основным противником в Modern Warfare 3.



ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ...

Со скандальным уровнем No Russian из Modern Warfare 2 в свое время приключилась совершенно нелепая история. Напомним суть: внедрившийся в ряды плохих парней игрок принимал участие в расстреле невинных граждан посреди русского аэропорта. Надо сказать, что палить в простых людей было не обязательно – в отличие от набегавших после сил ФСБ, но что уж там...

Не будем лишний раз расписывать форумные скандалы и обсуждения игры в правящих кругах. Скажем только, что в итоге «неправильный» уровень из русской версии убрали. Казалось бы, ура, справедливость восторжествовала, можно устроить парад? Не совсем. На деле у отцензурированной MW2 случился некислый провал в сюжете: если в оригинале поводом для начала войны стала та самая сцена с расстрелом, то в отечественной версии Россия атаковала Оплот Демократии безо всяких на то причин. Вроде хотели как лучше, а получили еще более злую страну снега, медведей и ФСБ.

www.epidemz.net

«ИХ ОРУЖИЕ»

ТАНКИ

«Русские танки» – одна эта фраза в свое время могла поднять на уши всю правящую верхушку Соединенных Штатов. Сложно вспомнить игру, в которой русские обходились без фирменной бронетехники. И нет такого места, где бы они их не применяли – даже в битве на Луне из аддона к Red Alert 2.

В Operation Flashpoint мы наблюдаем, как движутся в нашу сторону армады Т-72 – машинам этой же модели в прямом смысле сносит башню в первом Modern Warfare. С танками Т-80 мы сражаемся как в тактическом шутере Tom Clancy's Ghost Recon, так и в стратегии Act of War. С Т-90 расправляемся в Freedom Fighters и Bad Company, спинoффе серии Battlefield.

Когда разработчикам игр не хватает реально существующих моделей, они подключают фантазию. Тогда и без того мощные танки отечественного производства превращаются в непобедимые машины смерти.

К примеру, танк «Апокалипсис» из серии Red Alert. Две большие… нет, БОЛЬШИЕ пушки, система ПВО и мощная броня – да перед нами мечта любого злодея, только-только завершившего обучение в академии КГБ и теперь желающего поскорее захватить мир/возродить СССР!

Другой вариант. Две крупнокалиберных пушки (запомните, дети, две пушки – обязательная черта Крутого Танка) и… стелс-броня! Речь идет о ТХ-99 «Акула» из Act of War. Держите ухо востро, когда имеете дело с такими машинами.

Последний экземпляр нашей бронированной кунсткамеры – замораживающий танк. Ведь где русские, там и Генерал Мороз со снегом, верно? Сей танк используется частями Красной Армии в стратегии War Front: Turning Point. Стоит пехоте замешкаться, как через пару мгновений она уже превращается в груду ледяных глыб, которые так легко разбить случайной пулей…

Танк «Апокалипсис» на марше.

АВТОМАТ КАЛАШНИКОВА

Символ русской армии, получивший место в гербах целого ряда стран, в каком-то дополнительном представлении не нуждается. Где русские – там и автомат Калашникова. Где автомат Калашникова – там почти всегда русские. Возможно даже, марширующие по Уолл-стрит (см. Freedom Fighters). Добротное, надежное оружие для любого злодея (гораздо реже – борца за свободу) средней руки: от мафиози и колумбийского наемника до арабского террориста и русского солдата, вновь угрожающего оплоту мировой демократии.

ВЕРТОЛЕТЫ

Весьма прилично в компьютерных играх представлено семейство российских вертолетов. Ми-24 бороздят воздух от Modern Warfare до Act of War, не забывая щедро поливать врага ракетами. В тех же играх Ми-17 сбрасывают пачки бравых пехотинцев на головы ничего не подозревающих рейнджеров, а иногда (см. Act of War) даже помогают возводить здания.

Нельзя забыть и о вертолете конструкторского бюро Камова. Убойнейшее вооружение Ка-52 в EndWar, Operation Flashpoint и Armed Assault, а также стелс-вариант «Черный призрак» из Act of War доставляли противникам немало проблем.

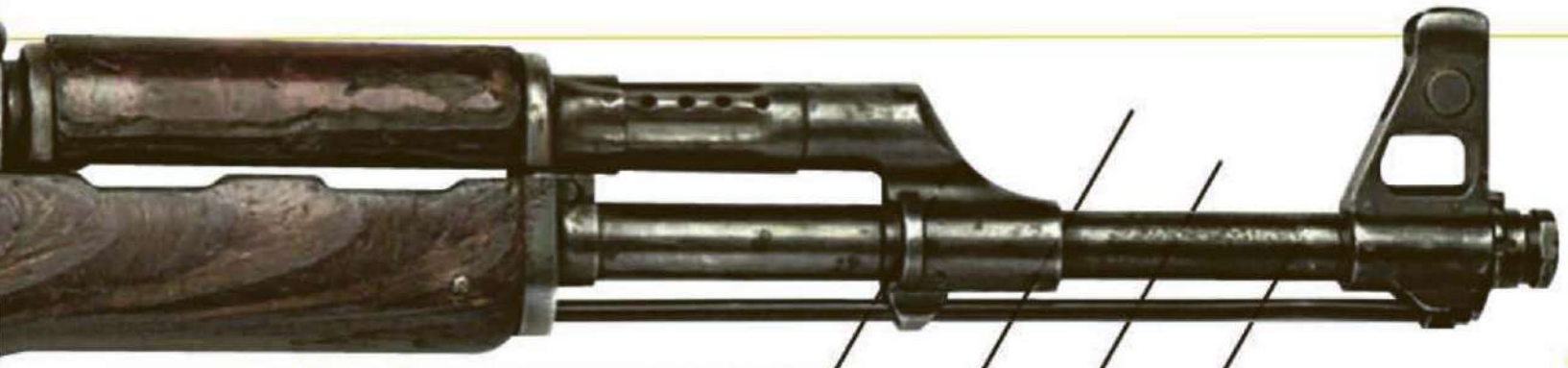
СЛОЖНОСТИ ПЕРЕВОДА

Не секрет, что изображая русских в компьютерных играх (даже если речь идет о более-менее реалистичных шутерах), разработчики допускают много различных неточностей, которые знающего человека изрядно веселят. Tom Clansy's Ghost Recon – редкий пример серьезного подхода к делу.

Разработчики не поскупились, выписали русского консультанта, и результат приятно удивил: униформа, техника, даже речь – все было выполнено на высшем уровне. Хотите примеров? Проходя через московский ГУМ (!) в последней миссии, можно услышать, как часовой, приближаясь, напевает «широка-а страна моя родная!». Захваченный где-то посреди балтийских болот русский офицер выдает чисто пацанское «Есть закурить? Ка-азел!». Говорят также, что некоторые из западных игроков страшно удивлялись игровому вооружению русских, не верили, что у нации пьяных медведей есть деньги на содержание армии, и лепили модификации, по их мнению, восстанавливающие справедливость. Пожалуй, ни в одной другой игре, сделанной за пределами СНГ, не было такой качественной, очищенной от шелухи и клюквы, проработки русских.

О тактическом шутере с сюжетом авторства Тома Кленси вдруг вспомнили в 2008 году – оказалось, игра 2003 года выпуска предрекла войну в Южной Осетии.

www.epidemz.net



ВМЕСТО КАРТИНКИ ВВЕРХУ БЫЛО БЫ РАЗУМНЕЕ РАЗМЕСТИТЬ КАРТУ ЭФИОПИИ. ПОТОМУ ЧТО ВНЕШНИЙ ВИД АВТОМАТА КАЛАШНИКОВА ЗНАЮТ ВСЕ, А УСТРОЙСТВО ЭФИОПИИ – НЕМНОГИЕ.

ДИРИЖАБЛЬ «КИРОВ»

После поражения Красной Армии в первом Red Alert, Советский Союз был вынужден подчиниться требованиям союзников, полностью отказавшись от использования реактивных ВВС. Но русские не сдаются! Хитрый премьер Романов обвел капиталистических свиней вокруг пальца, приказав своим инженерам строить дирижабли. Один только вид этих машин мог ввести в ступор американское командование, а падающие из чрева гиганта бомбы в мгновение ока ровняли с землей любую базу, затормозившую в вопросе размещения ПВО. Существенным недостатком «Кирова» была скорость. Точнее, практически полное отсутствие таковой. За время, пока дирижабли двигались к вражеским укреплениям, можно было вынести мусор, заварить чай и вымыть посуду. Зато потом…

«Кировы» в Red Alert 2. Дни статуи Свободы сочтены.

МНЕНИЕ: НИКИТА КОМАРОВ

Искренне непонятно отношение многих людей к тому, как изображают русских в нынешней медийной продукции. Завидев автоматы с ушанками, излишне патриотичные граждане принимаются сыпать проклятья в адрес разработчиков и их семей, обвиняя «проклятых мерьеканцев», что те, мол, не могут набрать консультантов, дабы вылепить нормальный образ, вот и получаются русские все как один исчадьями Ада. Но заметьте, проклятья проклятьями, а в тот же Call of Duty эти светлые люди играть продолжают. Прямо как мыши из бородатого анекдота с кактусом.

И если подумать, все квасные патриоты (остальные люди относятся к этой теме с разной степенью спокойствия) должны только радоваться образу России в компьютерных играх. Ведь в них эта страна выглядит именно такой, о какой они мечтают. Большая, могучая, грозящая кулаком остальному миру. Империя, которая бряцает оружием. Империя, которую все боятся. Возрадуйтесь же, ура-патриоты: несмотря на реальное положение дел, в современных играх нас все еще рисуют державой, способной показать ту самую «кузькину мать» всем врагам. А то как дети малые, ей-богу.

www.epidemz.net

ЛУЧШЕ КРАСНЫЙ, ЧЕМ МЕРТВЫЙ?

Целую партию героических русских (правда, уже мертвых) можно встретить в первом Unreal (маленькая ремарка: в далекие времена у серии еще был какой-никакой сюжет). По ходу пьесы мы находим космический корабль с обычным таким русским названием «ISV-Kran», чей экипаж принял бой с агрессивными пришельцами Скаардж. После изучения разбросанных по кораблю записей становится понятно, что экипаж погиб с честью и не бросал своих. Говорите, русские в играх – сплошь злые беспринципные агрессоры-алкоголики? Ну-ну.

«ИХ КОСМОС»

Николай, Quake 4.

Юрий, Lost Planet.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ

А теперь минутку внимания, на просторах космоса сотрудниками «РС ИГР» были обнаружены редкие виды русских – изначально положительные. Первый – Николай «Следж» Следжонович (Nikolai «Sledge» Sledjonovitch) из Quake 4. Родился в Санкт-Петербурге, в семье олимпийского чемпиона по пауэрлифтингу. Вопреки заветам отца, который спал и видел Коленьку изучающим вещества на химфаке, парень сбежал в корпус космической морской пехоты. В игре он выступает как член Rhino Squad и сослуживец главного героя.

Второй пример – Юрий Солотов (Yuri Solotov), наш спаситель и наставник в морозной игре Lost Planet. Помочь герою он успел даже перед смертью, объяснив часть белых пятен сюжета. Такой вот был человечище.

www.epidemz.net

ОН СКАЗАЛ: «ПОЕХАЛИ!» — И МАХНУЛ РУКОЙ

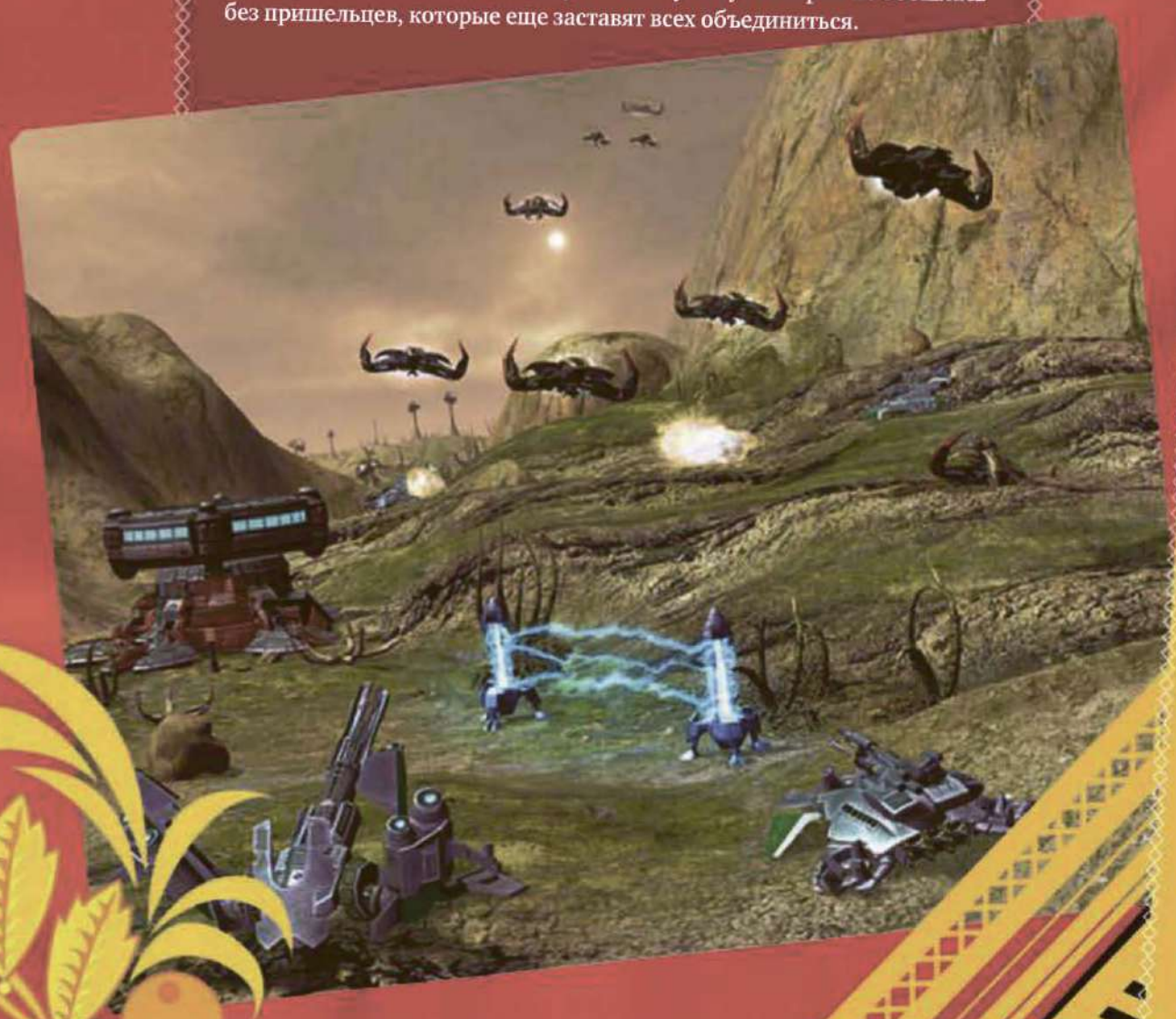
Борьба с русскими в компьютерных играх приобретает порой космические масштабы. Взять хотя бы игры серии BattleZone (гибриды аркады, шутера и стратегии в реальном времени – тогда были в моде такие коктейли). По их сюжету, Холодная война середины прошлого века выходит за пределы земной орбиты, где перерастает в полноценный конфликт – в межпланетной потасовке участвуют американская NSDF (National Space Defense Force – «Национальные Войска Космической Обороны») и советская CCA (Cosmic Colonist Army – «Армия Космических Колонистов»). Схлестнувшись, как всегда, не на жизнь, а на смерть, стороны и думать забыли о том, что во вселенной они не одни…

ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКА ПРОТИВ РУССКИХ ПРОТИВ ЧУЖИХ…

К типу неоднозначных русских на просторах вселенной можно отнести наемников из отряда «Железные медведи» в игре Aliens versus Predator 2. Батрачащие на суперкорпорацию «Вейланд-Ютани», эти грозные отморозки (то, что они отморозки, можно понять, слушая рассказы охранников в кампании за Чужого) под предводительством закаленного морпеха Василия Рыкова не раз встанут у вас на пути. Также в аддоне Primal Hunt была сцена с полуголой наемницей (само собой, русской), но мы вам ничего не говорили.

ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Говорим «русские в космосе» – вспоминаем серию Earth 21XX. В числе ее постоянных гостей – альянс России, восточноевропейских стран, Китая и Монголии (причем начало союзу положили последние). Сражения за энергоруду, происходящие на умирающей после ядерных войн Земле, плавно перемещаются на Луну, оттуда на Марс, а дальше и вовсе охватывают всю Солнечную систему. И тут история не обошлась без пришельцев, которые еще заставят всех объединиться.



МНЕНИЕ: СЕРГЕЙ КОЛОКОЛЬНИКОВ

Вернувшись этим летом в родные края из отпуска в Чехии, я, кажется, понял, что видит и чувствует впервые попавший в Россию иностранец. Пыль, беспрестанный шум, мат со всех сторон, страшные лица в окнах подъездов, пьяные граждане, вступающие в неравный бой с представителями полиции… После вымытой Европы – словно контрастный душ.

Это я к тому, что стереотипы (образ русских в играх держится в первую очередь на них) не берутся на пустом месте. Они – зеркало нации. Немного мутное, но вполне фиксирующее какие-то общие очертания, суть.

Поэтому давайте, во-первых, признаем: в этой стране действительно полным-полно алкоголиков и примерно столько же людей, отчего-то мечтающих возродить могучий СССР. И во-вторых – постараемся такими не быть. А то ведь парадоксальные порой выходят ситуации: днем гражданин Х клянет разработчиков Modern Warfare на чем свет стоит («Ка-а-ак, у них там сплошь агрессоры, водка и Х*Й на заборе?!»), а вечером идет напиваться с друзьями. В особо запущенных случаях – напиваться, звонить через Skype случайным американцам и рассказывать беднягам о выгуле медведей и способе их приготовления. Реальные, если что, примеры.

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров

ЛОГИЧНЫЕ ИГРЫ НЕЛОГИЧНЫЙ МИР

ЖИЗНЬ БЫЛА БЫ ГОРАЗДО ПРОЩЕ И ВЕСЕЛЕЕ, ДЕЙСТВУЙ В НЕЙ ЗАКОНЫ ВИДЕОИГР. ТОЛЬКО ПОДУМАЙТЕ, ПОРАНИВШИСЬ ИЛИ ЗАБОЛЕВ, МЫ НЕ ПРИНИМАЛИ БЫ ЛЕКАРСТВА, А ЕЛИ ХОТ-ДОГИ. КАЖДЫЙ, КТО ОПАЗДЫВАЕТ, НЕ БЕЖАЛ БЫ, А СТРЕЙФИЛСЯ, ВЕДЬ ТАК БЫСТРЕЕ. РАБОТА ПРЕВРАТИЛАСЬ БЫ В МОНОТОННУЮ ПРОКАЧКУ, УВЕЛИЧИВАЮЩУЮ ОПЫТ И НАВЫКИ НЕЗАВИСИМО ОТ РЕЗУЛЬТАТА. «PC ИГРЫ» ДАЛИ ВОЛЮ ФАНТАЗИИ И ПРЕДСТАВИЛИ, КАКИМ БЫЛ БЫ МИР, БУДЬ ОН ВСЕГО ЛИШЬ ВИДЕОИГРОЙ, И НАОБОРОТ – ВО ЧТО ПРЕВРАТИЛИСЬ БЫ ИГРЫ, НЕ ПЕРЕЧЬ ОНИ РЕАЛЬНОСТИ.

www.epidemz.net

Автоматы, как и все остальное, герои GTA прячут за пазухой.

Если собрать предметы инвентаря из «Готики» в мешок, весить он будет за 100 килограммов.

Свои 39 миллионов долларов Карл разбросал по карманам.

ОБЩЕСТВО УСЛОВНОСТЕЙ

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

Мужчины за очень редким исключением обросли мускулами внушительных размеров и кирпичными подбородками, у женщин выросла грудь аж до «четверочки ». Детей встретить очень сложно, но еще труднее – подростков. Одеваются все в одном магазине в практически одинаковую одежду, стригутся у одного парикмахера и чаще всего безвкусно. Свобода самовыражения исчезла, и люди в массе своей напоминают искусственно выращенных клонов.

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Террористы больше не похожи на сошедших с обложки журнала Men's Health атлетов, они худощавы, бородаты и в запачканной одежде, среди них есть старики и подростки, которые, казалось бы, только вчера научились правильно держать автомат. Полицейские далеки от идеальных физических кондиций и страдают ожирением. Бегают они не дольше пятнадцати минут, затем дыхание сбивается, и им приходится переходить на шаг.

Женщин с первым размером груди в мире компьютерных игр не бывает.

Кажется, что наши омоновцы раза в два крупнее. Хотя в целом солдаты в Battlefield выглядят очень правдоподобно.

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ИНВЕНТАРЬ

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

Ни сумки, ни рюкзаки, ни даже кошельки больше не нужны, теперь все необходимое (будь то ключи, деньги, документы, визитки, домашний обед для офиса или бензопила для самообороны) умещается за пазухой. Вещи, к тому же, никогда не теряются, и за мелкие предметы можно не беспокоиться. Спецназ преобразился. Куда больше ценится универсальный солдат, способный одинаково удачно стрелять из снайперской винтовки и закладывать динамит – и то, и другое, плюс еще целый склад он всегда носит с собой. Мало ли где ему доведется побывать.

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Винтовка, пистолет и нож – вот примерный максимум того, что может унести с собой солдат. Причем с пулеметом на плече он в какой-то момент начнет слегка горбиться от тяжести и медленнее передвигаться, ведь эта штуковина весит в среднем 10 килограммов. Персонажи GTA передвигаются по городу исключительно на фургоне, причем не столько из-за оружия, сколько из-за денег. К концу игры наличности становится так много, что хоть кради грузовик и загружай все туда.

ИГРА О ЖИЗНИ

Даже самая правдоподобно-рутинная на сегодняшний день игра The Sims полна условностей, причем проект не собирается от них избавляться. С каждым новым выпуском улучшается графика, анимация, новые возможности появляются, но сам принцип остается прежним – монотонно работая, прокачиваем навыки, следим за основными параметрами, которые характеризуют текущее состояние персонажа. Не забываем обедать, принимать душ, ходить в туалет, смотреть телевизор и читать книжки. Хотя разработчики не топчутся на месте и пытаются сделать из виртуальных людей индивидуальности. У каждого свои интересы, свои предпочтения, при игре это нужно учитывать. Но логика все равно отсутствует. Зайдите к соседу в дом, надавайте ему кулаком по лицу, и если до этого у вас были хорошие отношения, они понизятся на 20 пунктов, со 100 до 80. А на поджиг дома сосед и вовсе не отреагирует. Груби, грабь, избивай.

www.epidemz.net

ОТ УРОВНЯ К УРОВНЮ

Если путешествия героев в Modern Warfare из одной точки Земли в другую попадали бы в кадр, мы наверняка стали бы свидетелями невыносимо скучной солдатской рутины.

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

К концу каждого важного жизненного этапа, во-первых, начинается загрузка следующего, а во-вторых, приводится статистика. Глупо, конечно, считать количество убитых террористов и найденных бонусов, потому как далеко не каждый этим занимается, а вот узнать, сколько времени вы потратили на предыдущий этап (а это и получение образования, и работа на конкретной должности, и навык владения холодным оружием – в общем, что угодно) и как много полезных дел сумели сделать – интересно, а для кого-то даже необходимо.

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Для игр эта логика, в общем-то, справедлива. Все больше разработчиков уже сейчас отказываются от идеи дробить свой проект на уровни и предлагают геймерам одну цельную историю. Для примера возьмите Dragon Age или Mass Effect. И там, и там, правда, есть локации, но обойтись без них пока нельзя в силу технических характеристик компьютеров и приставок, хотя со временем подзагрузки между разными частями одной карты исчезнут. Впрочем, в таких случаях, как Battlefield 3 или Modern Warfare, без деления одиночной кампании на уровни не обойтись, иначе нам пришлось бы мучительно пялиться в монитор, пока герой совершает путешествие из Европы в Антарктиду.

События в Mass Effect почти не прерываются на паузы, а время не перескакивает вперед. Вообще это сложная задача для разработчика – ограничиться конкретным временным отрезком и заставить игрока пережить его полностью.

Разработчики так и норовят подвести итог вашей игры. Не самая бесполезная вещь.

СТЕНЫ ВОКРУГ НАС

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Сложно представить игру, место действия которой не ограничено океаном, закрытым помещением или невидимыми стенами. Хотя у разработчиков MMORPG порой получается расширить границы действия. Дальше всех в этом плане скакнула Spore, в которой геймер в конечном счете оказывался в открытом космосе. Революцию, наверное, совершит и The Old Republic. Разработчики обещают множество миров, каждый из которых можно будет изучить.

Огромный мир в Dragon Age окружен невидимыми стенами. Кроме того, «стены» встречаются и в зданиях.

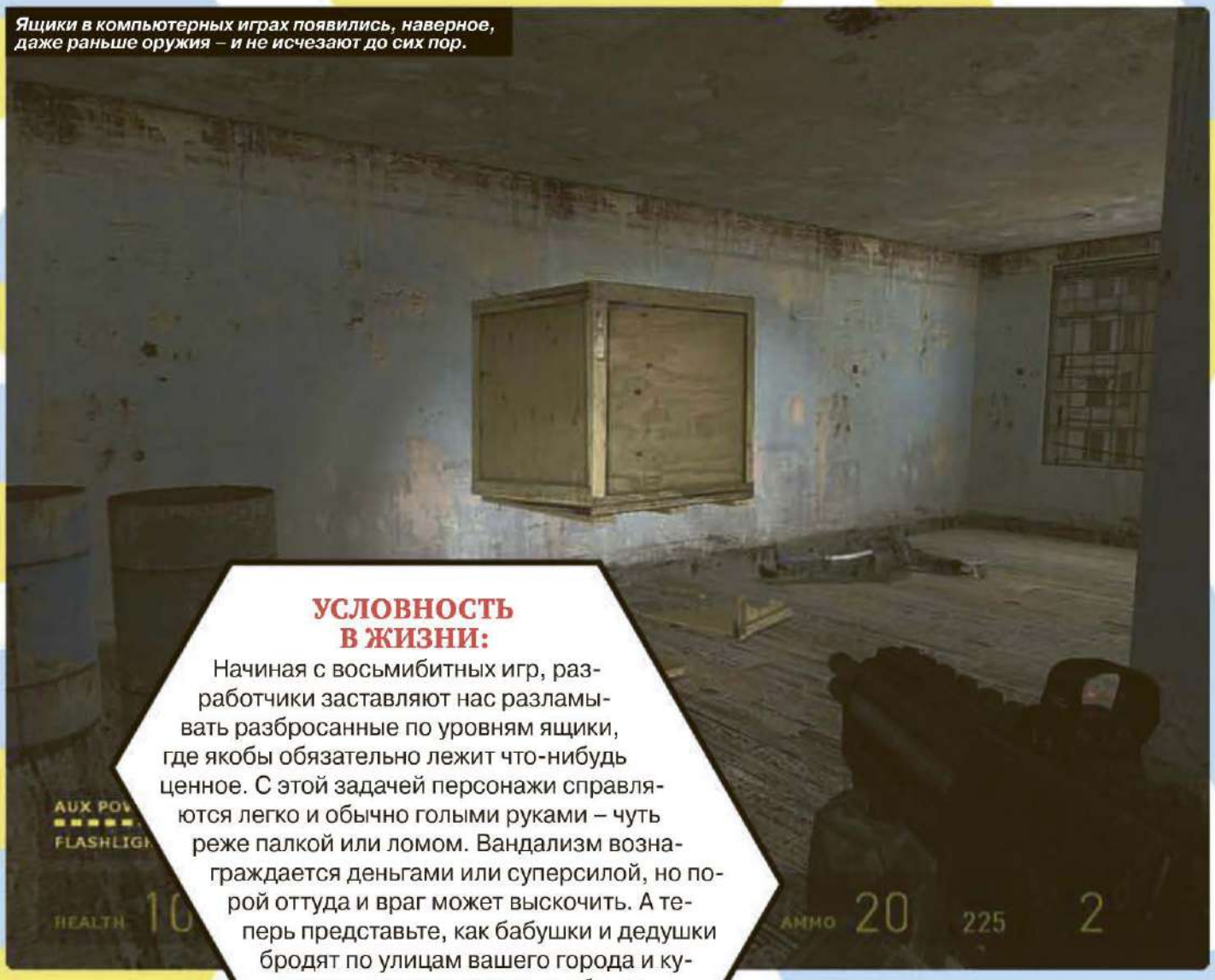
УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

Нет доступа – нет прохода. Компьютерная игра пропускает в какую-либо область, только когда у вас есть законное право туда пройти. И если это правило заработает в настоящей жизни, в первую очередь выиграют службы городского транспорта. Безбилетники в метро просто не попадут на платформу. Захотят турникет перепрыгнуть, приготовятся, разбегутся – и врежутся в невидимую стену. Моментально прекратится поток нелегальных иммигрантов.

В компьютерных играх всегда все однозначно. Понятно, например, насколько мощно то или иное оружие, к чему приведет то или иное действие и так далее. Нашему миру однозначности недостает.

www.epidemz.net

Ящики в компьютерных играх появились, наверное, даже раньше оружия – и не исчезают до сих пор.



ЯЩИКИ

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

Начиная с восьмибитных игр, разработчики заставляют нас разламывать разбросанные по уровням ящики, где якобы обязательно лежит что-нибудь ценное. С этой задачей персонажи справляются легко и обычно голыми руками – чуть реже палкой или ломом. Вандализм вознаграждается деньгами или суперсилой, но порой оттуда и враг может выскочить. А теперь представьте, как бабушки и дедушки бродят по улицам вашего города и кулаками ломают ящики, чтобы поправить здоровье – картина из разряда «упаси Господи».

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Вы когда-нибудь пробовали разломать добротный деревянный ящик? Это отнюдь не сиюминутное занятие, особенно если не воспользоваться ломом. Голыми руками это сделать так вообще практически невозможно. Стоит пару раз ударить по деревянному ящику, и руки разобьются в кровь. Тут уж не до схваток с врагами – надо поскорее бежать в больницу и забинтовывать рану. Существует, правда, другой вариант: наглотаться болеутоляющих и пожертвовать кулаками, только вот стоит ли игра свеч? Все равно никаких жизней и денег в ящиках не хранится. Максимум – бутылки пива.

ЛОГИЧНЫЙ СКОТТ

Британский режиссер Эдгар Райт снял (а канадский комиксист Брайан Ли О'Мэлли написал) «Скотта Пилигрима против всех» таким образом, будто бы это не фильм, а компьютерная игра. Главный герой встретил девушку своей мечты, но для того чтобы быть с ней вместе, он должен пройти ряд испытаний (как Принц Персии или Марио), а именно – победить ее семерых злых бывших. В злых бывших узнается намек на боссов, Скотт собирает с трупов монетки и дополнительные жизни. Да и схватки в целом похожи на то, что мы привыкли видеть в конце каждого уровня большинства игр. Например, сражаясь с одним из парней, Скотт вместе с друзьями усаживается за игровые инструменты и начинает творить музыку, создавая какой-то энергетический поток, губительный для врага. Тот, в свою очередь, тоже играет на гитаре – и вся сцена напоминает Guitar Hero. Отметим, что «Скотт Пилигрим против всех» все-таки делался по комиксу, и большая часть реализованных Райтом идей прямиком оттуда. Но как бы там ни было, этот фильм – наглядный пример того, как изменился бы мир, действуй в нем законы компьютерных игр.

ПОД КАРТОНКОЙ

Без коробки Снейк не выходит из дому.

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

Ворам в наше время не то чтобы очень уж легко – с этими новыми технологиями каждый более-менее значимый объект инфраструктуры, где теоретически может храниться что-нибудь ценное, например, чертежи новой суперсовременной атомной подлодки, напичкан камерами слежения. Хотя Снейка из Metal Gear Solid это не смутило бы, ведь у него всегда есть с собой пара картонных коробок, которыми он может накрыться, чтобы проползти мимо камер. Очень странно, что настоящие воры и секретные агенты не возьмут эту фишку на вооружение.

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Единственная здравая реакция на картонную коробку где-нибудь на режимном объекте – это под восклицание «что за черт» вместе с коллегой изучить содержимое. В Metal Gear Solid охранники поступают так довольно редко. А где-нибудь в офисе или в другом мирном месте человек, увидевший вас накрытым картонной коробкой и перебегающим в таком виде из угла в угол, скорее всего, позвонит врачам. И окажется прав.

www.epidemz.net

ФАСТФУД

В Teenage Mutant Ninja Turtles на NES съесть пиццу – значит получить дополнительную жизнь. Жаль, в жизни все по-другому.

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:
Если бы с каждым съеденным куском пиццы герои не восстанавливали здоровье, а набирали калории, к финалу они не могли бы передвигаться. В нас с пеленок воспитывают обжор. Чтобы черепашка-ниндзя не умерла, ей надо дать поесть. В последних версиях «Змейки» рептилию тоже надо кормить – она растет только в этом случае. При этом о последствиях чрезмерного питания как-то не задумываешься.

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:
Сперва обанкротились все фармацевтические компании (разве что производители болеутоляющих продержались дольше остальных), затем в гору пошел бизнес тех, кто торгует фастфудом. Больницы тоже закрыты, профессия врача умерла. Зачем к кому-то обращаться, если, съев хот-дог, ты моментально поправишь здоровье, а плотно поужинав, восстановишься на 100%. Простуда, рак или СПИД – совершенно неважно, главное как можно чаще питаться, и все невзгоды пройдут. Последствия предсказуемые: лет через десять каждый второй житель страны будет размерами с Гейба Ньюэлла.

САМЫЕ НЕЛЕПЫЕ ИГРЫ

1. SUPER MARIO BROS.

Водопроводчик Марио головой бьет кирпичи, откуда выскакивают бонусы, ест грибы, становясь в три раза больше, и умирает от соприкосновения с черепахами. С первым пунктом все более-менее ясно. Шансов выжить после такого у героя нет, если он не служил в ВДВ. С грибами тоже все понятно: возможно, разработчики таким образом передают мироощущения самого Марио, который, съев грибы, кажется себе большим и сильным (хотя на самом деле все куда печальнее). Насчет черепах может быть только одно объяснение: аллергия. Но вы знаете хоть одного человека с аллергией на пресмыкающихся? Вот и мы не знаем.

2. СЕРИЯ MAX PAYNE

Макс Пейн вечно прыгает из стороны в сторону, приземляясь то на асфальтированную дорогу, то на деревянный пол. Спросите любого трюкача: после каждого такого падения не то что сложно побежать, с трудом поднимаешься на ноги и приходишь в себя. Но Макс железобетонный и прыгает он не щадя собственного тела. Еще детектив, наверное, прочел сотню книг по тайм-менеджменту, и его знания переросли в умение замедлять время, когда заблагорассудится. Не колдовством ведь bullet time объяснять.

3. СЕРИЯ HITMAN

Задайтесь вопросом, если бы вы увидели здоровенного лысого мужика со штрих-кодом на затылке сначала в костюме почтальона, а потом в строгом офисном костюме, вы не запаниковали бы? Вот все остальные персонажи игры не паникуют и за редким исключением делают вид, что все в порядке, этот огромный парень свой, причем даже в тех ситуациях, когда Сорок седьмой оказывается единственным белым человеком (например, в штаб-квартире триады), и как минимум только поэтому должен вызывать подозрение.

4. DRIVER: САН-ФРАНЦИСКО

Вот оно счастье: как бы ни ездили автомобилисты, сбить пешехода они все равно не смогут – тот в случае опасности ловко увернется от машины, с какой бы скоростью она ни двигалась. Впрочем, люди своей уникальной способностью почему-то не пользуются и не перебегают дорогу в неположенном месте, хотя, казалось бы, чего им с их неуязвимостью бояться. Осталось только выяснить, каким способом обзавестись такой же молниеносной реакцией и без опаски гулять по обочинам.

5. GRAND THEFT AUTO

Мир GTA очень условен. Здесь вы ни за что не получите тюремный срок. Какое бы преступление вы ни совершили (украли партию наркотиков, сбили насмерть несчастную старушку), полиция постарается вас арестовать, доставить в участок, а после этого отпустит за пару сотен долларов. Умереть тоже нереально. В вымышленных городах работают чудо-медики, способные возвращать к жизни даже тех, кто выпал из вертолета и разбился. Все деньги люди носят при себе, а после смерти эти купюры магическим образом оказываются возле тела покойного. Велосипед не в почете, дорожный патруль как таковой отсутствует. После аварии автомобилисты мирно разъезжаются кто куда.

www.epidemz.net

ПРОКАЧКА

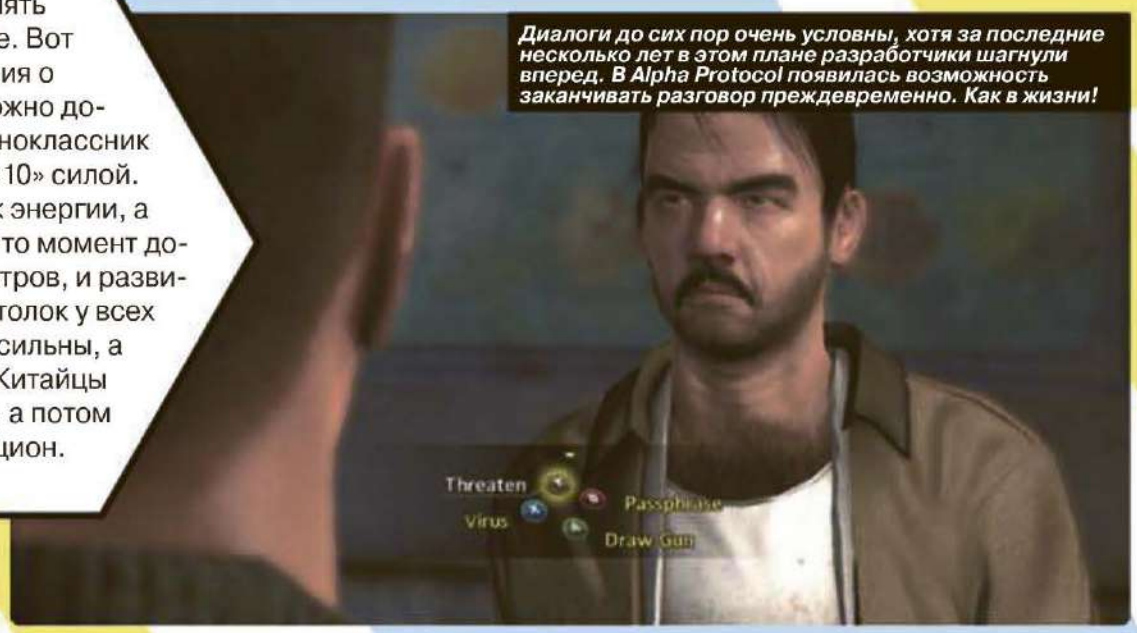
РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Никогда не знаешь наверняка, к какому эффекту приведет то или иное заклинание и что будет, если выпить неизвестное зелье. Абсолютно любому врагу, даже на первый взгляд очень слабому, можно проиграть. На силу и боевой настрой персонажа влияют совершенно субъективные факторы вроде погоды. Математическая точность уступила место случайности. Всегда есть возможность случайно одолеть даже самого сильного врага. А можно случайно проиграть слабому.

Прокачка в нашей жизни хоть и завуалирована, все равно присутствует.

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

Математика – это основная дисциплина, изучаемая в школе, а считать дети учатся раньше, чем писать. Зачем? Для того чтобы правильно определять вероятность успеха в том или другом деле. Вот замок с уровнем сложности «3». Ваши знания о замках ограничиваются уровнем «1». Несложно додуматься, что дверь не взломать. А вот одноклассник (однокурсник, сосед) с прокачанной до «10» силой. Слабак, у вас-то «12»! Кофе – это «+2» к энергии, а «РС ИГРЫ» – «+5» к знаниям. В какой-то момент достигается потолок основных параметров, и развитие человека останавливается. Потолок у всех один: самые сильные одинаково сильны, а самые умные одинаково умны. Китайцы прокачиваются по максимуму, а потом выставляют свои тела на аукцион.



Диалоги до сих пор очень условны, хотя за последние несколько лет в этом плане разработчики шагнули вперед. В Alpha Protocol появилась возможность заканчивать разговор преждевременно. Как в жизни!

ДВОЙНЫЕ ПРЫЖКИ

РЕАЛИЗМ В ИГРЕ:

Разработчики отказываются от двойного прыжка в пользу реализма, и мы не очень от этого страдаем. Более того, в таких играх, как Hitman и Gears of War, прыгать вообще нельзя, но это не доставляет никаких неудобств и вообще по ходу игры не замечается.

УСЛОВНОСТЬ В ЖИЗНИ:

В играх персонажи умеют в полете отталкиваться от воздуха, исполняя второй прыжок. В жизни это очень пригодилось бы, к примеру, десантникам. Тогда отпадет необходимость в парашюте: приблизившись к земле, солдат просто прыгнет во второй раз. Полет, таким образом, замедлится, и вояка в целости и сохранности приземлится на обе ноги.

Предупреждаем: двойной прыжок не всегда удачно комбинируется с рокет-джампом.

ГДЕ ЖЕ РЕАЛИЗМ?

Есть только одна категория игр, максимально похожих на настоящую жизнь, – это симуляторы, в которые массовый игрок не играет. Известно, что «Ил-2: Штурмовик» использовалась для обучения пилотов, в American's Army играют военнослужащие в США. Сложнее дела обстоят с гонками – есть реалистичные игры вроде F1, но в них все равно полно условностей. Система повреждений там неточная, а погода не меняется в реальном времени. Если дождь пошел, он будет идти до конца заезда.

www.epidemz.net

PC ИГРЫ

БУДЬ УМНЫМ!

ХВАТИТ ПЕРЕПЛАЧИВАТЬ В КИОСКАХ!
СЭКОНОМЬ 660 РУБ. НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ВКЛЮЧАЯ DVD С ЭКСКЛЮЗИВНЫМ КОНТЕНТОМ + DVD

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2200 РУБЛЕЙ (ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

ВСЕГО 183 РУБЛЯ ЗА ОДИН НОМЕР, ЧТО НА 23% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ РЕКОМЕНДУЕМАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА (230 РУБЛЕЙ ЗА ОДИН НОМЕР)

Акция проводится до 31 января 2012 года.

ВНИМАНИЕ! СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

При подписке на комплект журналов «Страна игр» и «PC ИГРЫ»

Цена подписки на один номер всего за 165 рублей (на 30% дешевле, чем в розницу)

- Плюс бесплатная подписка на любой журнал «Гейм Лэнд» на 1 месяц

за 6 месяцев – 2178 рублей
за 12 месяцев – 3960 рублей

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ!

ПОЛУЧИ В ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ!

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»

январский номер – подписавшись до 30 ноября
февральский номер– подписавшись до 31 декабря
мартовский номер – подписавшись до 31 января

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер

«Вышиваю крестиком»

«PC игры» + 2DVD

«Фото-мастерская» + CD

«Хакер» + DVD

Smoke

«ТЗ.Техника Третьего Тысячелетия»

«Тюнинг Автомобилей»

«Форсаж.ТА»

DVDXpert + DVD

TotalDVD+DVD

«Страна игр» + DVD

«Свой бизнес»

Total Football + DVD

«Хулиган» +DVD

Digital Photo + DVD

Выбери журнал на www.shop.glc.ru

www.epidemz.net

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

PC ИГРЫ (2 двуслойных DVD) и СТРАНА ИГР (1 двуслойный DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

Если произвести оплату в окрябре, то подписку можно оформить с декабря.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.
«PC игры»	1300 руб	2300 руб	648 руб	1296 руб.
Комплект «Страна игр + PC игры»	2178 руб	3960руб	1314руб	2628 руб.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

www.epidemz.net

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

ЖДАЛИ И ДОЖДАЛИСЬ

Процессоры серии FX от AMD

AMD долго разрабатывала процессоры нового поколения, пожалуй даже слишком долго. И вот, свершилось, будем знакомиться с AMD FX.

Интересной особенностью всех представителей линейки является полная разблокированность их множителей. Другой, не менее интересной фишкой AMD FX стало количество ядер, которое возросло до восьми и все по цене менее $245. Кстати, AMD FX вошел в книгу рекордов Гиннеса – любители разгона из группы Team AMD FX покорили вершину в 8429 МГц. В новинках используется технология AMD Turbo Core, динамически оптимизирующая работу всех ядер в зависимости от интенсивности нагрузки.

На данный момент доступны модели FX-8150 (8 ядер, 3.6 ГГц, 3.9/4.2 ГГц Turbo Core/Max Turbo), FX-8120 (8 ядер, 3.1 ГГц, 3.9/4.2 ГГц Turbo Core/Max Turbo), FX-6100 (6 ядер, 3.3 ГГц, 3.9 Max Turbo) и FX-4100 (4 ядра, 3.7 ГГц, 3.8 Max Turbo) по цене $245/$205/$165/$115.

Теперь, объединив процессор AMD FX, системную плату на базе чипсета AMD 9-й серии и видеокарты Radeon HD 6xxx, вы получите платформу AMD Scorpius.

Платформа Bulldozer получила свое воплощение, однако тесты не так впечатляют. Но есть хорошая новость, к 2014 году производительность увеличится на 30-50% в различных приложениях.

ВСЕ ЕЩЕ БЕЗ «ЧИТАЛКИ»?

Компания WEXLER объявляет о начале поставок новой компактной электронной книги WEXLER.BOOK E6002

Как видно из названия, ридер основан на базе 6-дюймового экрана e-ink новейшего поколения PEARL. А это значит, что чтение любимых книг будет комфортным. Кстати, не только чтения. Так WEXLER.BOOK E6002 поддерживает все известные форматы изображений (JPG/JPEG/BMP/GIF/PNG), а также может воспроизводить MP3-файлы. В наличии есть и FM-радио. Книжным же червям понравится то, что новинка поддерживает множество текстовых форматов: TXT/PDF/DOC/CHM/HTM/HTML/ EPUB/FB2. Внутренняя память устройства позволяет закачать до 4 Гбайт файлов. Но при желании и наличии SD-карты хранилище WEXLER.BOOK E6002 можно расширить до 36 Гбайт. Проработает «читалка» достаточно долго, ибо оснащена аккумулятором емкостью 1500 мАч.

Управление устройством осуществляется с помощью удобного джойстика и кнопок, расположенных на лицевой панели. При желании можно: изменить размер шрифта, развернуть страницу горизонтально, прослушать музыку в фоновом режиме во время чтения.

Потенциальные обладатели WEXLER.BOOK E6002 получают в подарок три книги самой популярной в России фантастической серии «Вселенная Метро 2033».

WEXLER.BOOK E6002 выполнен в эргономичном корпусе и поставляется в надежной обложке. Предлагается два варианта цветового решения - белый или черный. Габариты – 164x127x11 мм, масса – 200 г. Рекомендованная розничная цена – 5 990 руб.

СТАРОЕ-ДОБРОЕ

Zalman переработала свою классику

Zalman продолжает развивать серию кулеров, до боли знакомых своим дизайном. Они, конечно, были откровением в свое время, но этот подход несколько устарел или... нет? Знакомимся с Zalman CNPS12X.

Его конструкцию сильно поменяли, дав ей вторую жизнь. Габариты кулера 151x132x154 мм, есть две секции радиатора с переменным профилем для оптимизации потока воздуха, нанизанные на шесть медных никелированных тепловых трубок, охлаждают конструкцию три вентилятора диаметром 120 мм. Действуют они на скорости 850-1100 об/мин, благодаря резистору RC5 скорость можно поднять до 950-1200 об/мин. Уровень шума составляет 22-24 дБА.

Вентиляторы получили синюю подсветку, средний из них крепится к радиатору кольцевыми элементами и пластиковыми кронштейнами.

Масса конструкции впечатляет и составляет аж целый килограмм. Основание прямое, то есть, все шесть тепловых трубок напрямую контактируют процессором.

Комплект поставки включает систему крепления, совместимую с Socket LGA 775/1155/1156/1366/2011 и Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1, а также отвертку, резистор RC5, шайбы и термопасту ZM-STG2. Цена Zalman CNPS12X составит €67.

www.epidemz.net

ВЫСОКОЕ ОКТАНОВОЕ ЧИСЛО

OCZ Octane – новая линейка SSD

Вот и пришло время, когда OCZ вновь воспользовалась контроллером Indilinx, компании, которая была приобретена некоторое время назад.

OCZ Octane и Octane-S2 основаны на новейшем контроллере Everest. Они совместимы со стандартами SATA 3.0 и SATA 2.0, соответственно. Емкость накопителей варьируется от 128 Гбайт до 1 Тбайт, объем встроенной кэш-памяти достигает 512 Мбайт в зависимости от модели. Форм-фактор – привычные 2.5-дюйма.

Octane обеспечивает скорость чтения данных до 560 Мбайт/с, а записи – до 400 Мбайт/с, тогда как S2 предлагает другую формулу – 275/265 Мбайт/с. Количество операций ввода-вывода, или просто IOPS, равно 45000/30000.

По словам разработчиков, Octane обладает продвинутыми алгоритмами, позволяющими получать наилучшую производительность при любых сценариях использования. Контроллер Indilinx включает фирменную технологию снижения задержек, при чтении и записи этот показатель равен 0.06 и 0.09 мс, что является отличным показателем. Кроме этого Octane поддерживает алгоритмы шифрования AES и автоматическое шифрование информации.

Но любопытно другое – рекомендации производителя к железу. OCZ «настаивает» на использовании двухъядерного процессора. Почему? Сложно сказать, но можно предположить, что контроллер активно нагружает и процессор. Учитывая мощь последних, даже и не жалко пожертвовать 3-5% его мощности.

Что еще? Есть поддержка NCQ, TRIM и SMART. Стоимость новинок неизвестна.

НОУТБУКИ С ИЗЮМИНКОЙ

ASUS представляет ноутбуки с музыкальной изюминкой

ASUS обновила линейку ноутбуков серии N, подойдя к этому вопросу весьма творчески. Главной изюминкой тройки моделей стал новый дизайн, над которым поработал Дэвид Льюис, и продуманная акустика.

Модели N45, N55 и N75 оснащены экранами с разной диагональю – 14, 15.6 и 17.3 дюймов. Первый может похвастаться разрешением 1366x768, другие два – 1920x1080. Но объединяет все три LED-подсветка. Вполне ожидаемо, в качестве процессора используется Intel Core второго поколения всех версий. Не обошлось без дискретной графики от NVIDIA – GeForce GT 555M. Данная модель используется во всей серии, ее мощности достаточно, чтобы можно было вполне комфортно играть. Переключение между встроенной графикой и дискретной происходит автоматически.

Объем оперативной памяти достигает 8 Гбайт, есть поддержка USB 3.0, SATA 6 Гбит/с и беспроводного интерфейса WiDi, не говоря уж про Wi-Fi. Есть оптический привод, варианта три – DVD, Blu-ray или комбо-привод. Кроме прочего есть порты D-Sub и HDMI для вывода картинки на внешние мониторы и кардридер. Клавиатура наиболее крупных моделей включает и цифровой блок. В левой части расположена колонка с мультимедиа-клавишами.

Фишкой ноутбуков стала звуковая система ICEpower от Bang & Olufsen, которую дополняет внешний сабвуфер, подключаемый опционально. Стоимость ноутбуков ASUS серии N стартует от 39 000 рублей.

...И НА ДУДЕ ИГРЕЦ!

Портативная акустика Edifier MP17

Edifier любит экспериментировать, кроме привычных наборов акустики в ее ассортименте встречаются более экзотические варианты, например, портативная акустика с расширенным функционалом. Сегодня речь пойдет о Edifier MP17.

Система класса все-в-одном – Edifier MP17 – обладает внушительным арсеналом. Но не меньшего внимания заслуживает и внешний вид: стильный, аккуратный, на органы управления не поскупились. Доступно шесть расцветок: кроме классических черного и белого, есть оранжевый и розовый и т.д.

К Edifier MP17 подключается любой источник питания, спасибо разъему AUX, но также можно подключить SD-карту или USB-флешку. Заявляется поддержка множества форматов, однако на сайте производителя список не уточняется, увы. Но и это еще не все, устройство снабжено FM-модулем. Так что теперь слушать музыку можно как угодно и где угодно. Совсем забыли, есть и выход на наушники. Встроенного аккумулятора хватает на восемь часов работы, зарядить устройство можно через USB-кабель. Кстати говоря, аккумулятор съемный, модель BL-5C, встречается в ряде старых моделей телефонов Nokia. Так что, если завалялся телефон, он может и пригодиться, точнее его начинка.

Совсем забыли про мощность и прочие «мелочи»: MP17 включает пару 1.5-дюймовых динамиков мощностью 1.2 Вт, воспроизводящих частотный диапазон 80-20000 Гц. Размер акустики 235x67x40 мм, вес – 0,3 кг, ну а цена 1300 руб.

ЛЕГЕНДЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Аркадный джойстик от Razer

Были времена, когда файтинги пользовались большой популярностью: Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, наконец. Прошлое возвращается, а вместе с ним и былое управление, которое мы видели в древних игровых автоматах! И спасибо Razer за это.

Компания решила выпустить аркадный джойстик старой закалки Xbox 360 Arcade Stick совместно с сообществом фанатов. Пока что проект разрабатывается сугубо для Xbox 360, но есть хорошая новость и для компьютерных пользователей. Джойстик будет проводным и подключаться через порт USB, а это значит, что к компьютеру его приспособит либо сама Razer, либо фанаты, которые напишут свои драйверы. А вот что решат с пользователями PlayStation 3, пока непонятно...

Как и принято в классике, есть стик и набор кнопок, коих насчитывается восемь штук. В обкатке устройства участвуют более 200 лучших игроков Street Fighter IV, продвинутых моддеров и Ко. Надо ли говорить, что устройство будет выполнено в лучших традициях Razer, будут использоваться лучшие компоненты. Что ж, остается пожелать успехов Razer в этом благородном начинании, ждем финального анонса.

www.epidemz.net

Автор:
Даниил Либарц

ГОВОРИТЕ

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ КОМПЛЕКТОВ АКУСТИКИ 2.1 ДЛЯ НОУТБУКОВ

Как ни крути, а звук у большинства ноутбуков посредственный. Конечно, существуют модели с улучшенными характеристиками и даже встроенным сабвуфером. Но, к сожалению, цена таких девайсов выходит за рамки приличия. Решить проблему могут комплекты ноутбучной портативной акустики, которые мы и рассмотрим в этой статье.

НА ЧТО СМОТРЕТЬ?

Акустику для ноутбука можно условно разделить на две категории. В первую входит так называемая портативная колонка (колонки): небольшого размера, но с возможностью транспортировки. Ждать от таких устройств достойного звучания не стоит, у них одна задача – звучать лучше и громче, чем штатный звук в ноутбуке. Вторая категория – акустика небольших размеров для стационарного размещения. Подходит больше для тех, кто предпочитает стационарному ПК ноутбук, ценит место и хочет получить неплохой звук за разумные деньги. Наш обзор как раз посвящен акустике, относящейся к данной категории.

При выборе таких колонок надо обращать внимание на определенные вещи, которые мы сейчас рассмотрим. Удобное управление, пожалуй, один из главных факторов при выборе компактной акустической системы. Хорошо, когда регуляторы громкости и тембров вынесены на отдельный пульт или размещены в одном из сателлитов. Ведь каждый раз лезть под стол для регулировки уровня баса не очень удобно.

Стоит обратить внимание на разъемы и провода. Возможность подключения сторонних устройств всегда пригодится. А если производитель позаботился и правильно организовал подключение проводов, то на столе не будет путаницы кабелей.

Наконец, надежность. Если динамики не будут защищены, то можно легко повредить диффузор неаккуратным движением.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Ноутбук Toshiba SATELLITE L635-12Q

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Edifier MP300 Plus Aurora
Genius SW-Flat
JBL Creature III
Logitech Speaker System Z323

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Так как герои нашего обзора позиционируются как колонки для ноутбука, то и тестировать мы их будем на ноутбуке.

Список композиций:
1) Joe Satriani – Is There Love in Space?
2) Hiram Bullock – Mr. Brown
3) Phil Collins – Another Day in Paradise
4) Earth Wind and Fire – September
5) Bryan Adams & Rod Stewart & Sting – All for Love

Каждая из вышеперечисленных песен имеет характерное звучание. Также здесь присутствует набор музыки разных жанров. Все это даст нам возможность оценить характер звучания колонок. Некоторые композиции воспроизводились как в формате FLAC, так и популярном – MP3.

EDIFIER MP300 PLUS AURORA

ЦЕНА 2000 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Edifier MP300 Plus Aurora являются, пожалуй, самыми компактными колонками в нашем обзоре. Акустика имеет лаконичный, но красивый внешний вид. Поэтому будет хорошо смотреться в любом интерьере. Помимо традиционного черного цвета существует множество других цветовых оформлений.

Сабвуфер имеет непривычную форму. Казалось бы, на что способна небольшая «труба» с динамиком внутри? Как оказалось, на многое. Низы звучат сочно и глубоко. Даже не верится, что этот сабвуфер может воспроизводить такие частоты. А если учесть фирменную технологию интеллектуального управления искажениями (IDC), то на любых громкостях мы получаем хороший, не перегруженный звук. Сателлиты, для своих размеров, звучат превосходно. В правой колонке вмонтированы две механические кнопки для регулировки громкости. Что касается звучания в целом, то для таких размеров и за такие деньги – просто замечательно!

www.epidemz.net

ГРОМЧЕ!

GENIUS SW-FLAT 2.1 800

★★★★★★★★ 8/10

ЦЕНА 1300 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СУММАРНАЯ МОЩНОСТЬ:** 15 Вт
- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ:** 20 – 20000 Гц
- **ОТНОШЕНИЕ СИГНАЛ / ШУМ:** 74 дБ
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САБВУФЕРА:** пластик
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САТЕЛЛИТОВ:** пластик
- **ВХОДЫ:** 3.5 мм
- **ВЫХОДЫ:** 3.5 мм
- **НАЛИЧИЕ ПУЛЬТА ДУ:** есть, проводной

Когда бюджет сильно ограничен, но хочется удобства и громкого звука, то стоит обратить внимание на данный комплект. Колонки имеют классический внешний вид, за исключением сабвуфера – он плоский. По правде, для этой колонки сабвуфер звучит громко. Скорее, колонка для средних частот. Если не брать во внимание урезанные нижние частоты, то звук на выходе вполне достойный. При прослушивании даже присутствует объем, звук не плоский, нет разрыва между средними и верхними частотами.

Genius SW-Flat имеет удобный пульт управления, на котором располагаются регуляторы громкости и нижних частот.

В целом это неплохой выбор для тех, кому не нужен, как говорится, «кач».

Данный комплект имеет хороший показатель соотношения цена/качество. А с воспроизведением фоновой музыки и просмотром фильмов Genius SW-Flat справляются достойно.

JBL CREATURE III

ВНЕ КОНКУРСА

★★★★★★★★ 8/10

ЦЕНА 4000 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СУММАРНАЯ МОЩНОСТЬ:** 25 Вт
- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ:** 50 – 20000 Гц
- **ОТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:** 80 дБ
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САБВУФЕРА:** пластик
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САТЕЛЛИТОВ:** пластик
- **ВХОДЫ:** 3.5 мм
- **ВЫХОД:** нет
- **НАЛИЧИЕ ПУЛЬТА ДУ:** нет

JBL Creature III – отличный выбор для поклонников необычного дизайна. Вместе с оригинальным внешним видом вы получите отличное качество звучания. Сразу и не скажешь, что такая акустика может выдавать такой качественный звук. Сабвуфер и сателлиты звучат слаженно – нет провала в средних частотах. Низы мягкие, четкие и не «захлебываются». Сабвуфер мы рекомендуем установить на столе, потому как на нем находятся регуляторы верхних и нижних частот. По качеству звучания JBL Creature III способен тягаться с полноценной акустикой.

Но существуют и негативные моменты, которые могут раздражать при использовании данной акустики. Во-первых, не предусмотрен выход на наушники. Во-вторых, регулировка громкости оставляет желать лучшего. На правом сателлите располагаются сенсорные кнопки регулировки. При попытке сделать тише/громче колонка сдвигается с места – надо приловчиться.

www.epidemz.net

LOGITECH SPEAKER SYSTEM Z323

★★★★★★★★ 8/10

ЦЕНА 1600 РУБ.

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СУММАРНАЯ МОЩНОСТЬ:** 30 Вт
- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ:** 55 – 20000 Гц
- **ОТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:** 80 дБ
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САБВУФЕРА:** пластик
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САТЕЛЛИТОВ:** пластик
- **ВХОДЫ:** 3.5 мм
- **ВЫХОДЫ:** 3.5 мм
- **НАЛИЧИЕ ПУЛЬТА ДУ:** нет

Завершает наш обзор, пожалуй, самый габаритный комплект акустики – Logitech Speaker System Z323. Данное устройство очень близко к золотой середине, если выбирать между тремя параметрами: качеством, функционалом и ценой. Регулировка громкости и выход на наушники расположились на правом сателлите, что очень удобно. Регулятор нижних частот находится на сабвуфере. С одной стороны, неудобно. С другой стороны – лучше установить уровень баса в районе 25% и забыть о рукоятке навсегда. Регулятор очень чувствительный, а в крайнем положении сабвуфер начинает «кряхтеть» уже на маленькой громкости.

На сателлитах Logitech Speaker System Z323 установлены дополнительные тыловые динамики, которые, по заявлению разработчика, должны придать больший объем звучанию. На наш взгляд, это лишнее. Logitech Speaker System Z323 и так звучат вполне сносно, а в большинстве случаев, дополнительные динамики будут играть в стену. Одним словом – данный комплект обладает всем необходимым.

ВЫВОДЫ

Даже при таком количестве устройств выбор был сложным. Награда «Выбор редакции» достается акустической системе Edifier MP300 Plus Aurora за дизайн, миниатюрность и высокое качество звука. Приза «Лучшая покупка» удостоилась акустика Logitech Speaker System Z323 благодаря универсальности и хорошему звуку. Но не стоит списывать со счетов устройства Genius и JBL. Последнее стоит ощутимо больше конкурентов, а потому идет в качестве внеконкурсанта. ■

www.epidemz.net

ТЕЛЕКАНАЛ 2X2 ПРЕДСТАВЛЯЕТ

КУРСЫ САМОЗАЩИТЫ ОТ ДЕДОВ МОРОЗОВ

2x2

РЕКОМЕНДУЕМ НЕ ВЫХОДИТЬ ИЗ ДОМА И ОСТАВАТЬСЯ У ТЕЛЕВИЗОРА ВЕСЬ ДЕКАБРЬ!

В ЦЕЛЯХ ПРОФИЛАКТИКИ СМОТРИТЕ ПРЕМЬЕРЫ НОВЫХ СЕЗОНОВ СИМПСОНОВ, ФУТУРАМЫ, ЮЖНОГО ПАРКА И ДРУГИХ ХИТОВ В 21:21 НА 2X2

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

Автор:
Анна Григорьева

NOVA SLIDER X600

НОВАТОРСКАЯ МЫШЬ ДЛЯ ИГРОВЫХ БАТАЛИЙ.

Сколько компаний ни пытались сделать «идеальную» мышь, а никто так пока и не смог придти к правильному балансу между функциональностью и эргономичностью. Либо хорошо играй в World of Warcraft и мучай руку, либо обводи рамочки в Excel, но со смаком. NOVA SLIDER предлагает новое решение вечной проблемы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗМЕР:** 128x75x40 мм
- **ВЕС:** 90 г.
- **СЕНСОР:** Cypress Ovation 1
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 3200 dpi
- **УСКОРЕНИЕ:** 20 G
- **ЧАСТОТА:** 40 000 Hz
- **НАСТРОЙКИ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ:** от 400 до 3200 dpi с шагом 100 dpi
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB
- **ПОЗОЛОЧЕННЫЕ КОНТАКТЫ USB ПОРТА**
- **ЧАСТОТА ПОРТА USB:** настраиваемая от 125 до 1000 Hz
- **ДЛИНА ПРОВОДА:** 2 м 40 см
- **РЕСУРС:**
- **ЛЕВАЯ/ ПРАВАЯ КНОПКИ МЫШИ:** 10 млн. нажатий
- **ДРУГИЕ КНОПКИ:** 5 млн. нажатий
- **КЕРАМИЧЕСКИЕ НОЖКИ С ПОЖИЗНЕННОЙ ГАРАНТИЕЙ**
- **ПОДСВЕТКА МЫШИ:** люминесцентные светодиоды / 5 программируемых цветов
- **ГАРАНТИЯ НА МЫШЬ:** 2 года

При первом взгляде на NOVA SLIDER X600 сложно представить, что держишь в руках не просто устройство, а игровой манипулятор, с легкостью «подстраивающийся» практически под любую игру. Здесь сенсор от известного производителя (Cypress Ovation 1), уникальные материалы для идеального скольжения, а еще боковой вывод кабеля, подсветка и пожизненная гарантия на подошву.
Упаковка мыши говорит сама за себя: ничего лишнего, только мышь, расположенная на небольшом «подиуме». Внутри же только инструкция и диск с утилитами. Тут все серьезно! Никакого скотча или клея – чтобы достать мышь из упаковки, нужно пройти своеобразный «квест»: открутить четыре винтика. Отвертка вам в помощь (прикреплена на дне упаковки).
Главное отличие NOVA SLIDER X600 от других игровых мышек – в ее эргономике и дизайне. Правда, устройство рассчитано только на правшей – неизбежная плата за хорошую эргономику. Специальные анатомические выступы обеспечивают уверенное сцепление с рукой и надежный «хват» с правой стороны мыши. Расположенный сбоку USB кабель внес свой, нетрадиционный взгляд на то, что хвост у мыши может расти не только оттуда, откуда и задние лапки. Непривычно? Может быть. Удобно? Безусловно. Теперь больше не нужно отвлекаться от любимого шутера только потому, что провод тянет вниз или зацепился за край стола. А удобная прищепка надежно зафиксирует кабель прямо на коврике, выделив ровно столько места на маневры, сколько необходимо. Фактически такая проводная мышь ощущается так же, как беспроводная, но при этом питается от компьютера и обладает меньшим временем отклика.
Особого внимания заслуживают четыре керамические ножки, образующие симметрично расположенные опоры. Пожизненная гарантия на них уже вселяет уверенность в том, что вы их не сотрете за первый год. С другой стороны, придется задуматься о приобретении геймерского коврика. На обычном, скорее всего, такие ножки быстро продавят поверхность, и движения будут идти рывками. Кроме того, на специальном коврике мышь, отличающаяся крайней чувствительностью, будет просто летать.
Управление мыши, с учетом эргономики и детально продуманных разработчиками нюансов, весьма удобно. Вогнутая форма правой и левой клавиш не даст соскользнуть пальцу с курка и прозевать важный игровой момент. Колесико выполнено в форме трапеции, наклоненной в сторону общего скоса корпуса. Это очень интересное решение – ваш палец переходит с одной наклонной поверхности на другую, но нажимается колесико строго вертикально. Над колесиком расположена дополнительная, серебристая кнопка, позволяющая переключать режимы мыши и исключающая случайное нажатие.
Две большие программируемые и две маленькие кнопки позволяют

www.epidemz.net

В шутерах от первого лица очень важно, чтобы мышь была легкой, чувствительной и хорошо лежала в руке.

мгновенно менять чувствительность мыши и скорость вращения. Например, в условиях обычного шутера, где необходимо «бежать рядом с целью, а затем плавно нажимать на курок» пригодится низкий уровень чувствительности, а когда дело сделано и враг застрелен, и вы уже прыгнули в вертолет (самолет, джип, подводную лодку), два клика – и самое безнадежное корыто получит маневренность стрекозы.

Так для каких же игр может быть полезна NOVA SLIDER X600? Для большинства, хотя нюансы все таки есть. Например, в бескрайних землях Азерота (World of Warcraft) хантер, с его «трехкнопочной» ротацией в рейде и молниеносной реакцией, вполне может довольствоваться 5 программируемыми кнопками мыши и 3 функциями колеса прокрутки, но на арене уже понадобиться время на то, чтобы привыкнуть к управлению, так что будьте готовы «слить» пару боев в PvP. А вот чернокнижник, управление которым больше напоминает игру на рояле, порой будет опаздывать с произнесением заклинаний, что сразу же скажется на его ДПС и приведет к нелицеприятным возгласам в рейде. На арене, где главная цель – выжить, лучше использовать мыши с вынесенными кнопками под управлением большого пальца. Вывод: чем меньше кнопок задействовано в ротации вашего персонажа, тем лучше. Мышь только скажет вам спасибо, как и рейдящие с вами люди.

ArmA 2, где нужно иметь кучу кнопок под рукой, – уже совсем другая история. С этой мышкой удалось сделать универсальный конфиг, все важные функции игрового процесса перетекли в одну руку (и это при том, что из четырех клавиш слева, программировать можно только две большие). А еще три уровня чувствительности позволят лучше пользоваться снайперской винтовкой в шутерах вроде Far Cry или Call of Duty. Достаточно прямо во время игры отрегулировать скорость реакции мыши. В Oblivion мышь позволяет вовремя отражать удары, выступая даже против пяти противников одновременно, когда из кустов выпрыгивает какой-нибудь медведь, или волк; ударить мечом, закрыться щитом. Клавиши реагируют молниеносно, не позволяя пропустить ни одного удара.

Мышь может стать вам незаменимым помощником в рейдах, если вы подберете под нее класс героя.

Вес мышки – средний и без дополнительных утяжелителей, кому-то он может показаться слишком легким. Но отлично продуманная эргономика, удобство расположения клавиш говорят сами за себя и позволяют чувствовать себя абсолютно комфортно в любой игре. ■

В шутерах с частой сменой динамики функция переключения чувствительности особенно важна.

ПОХОЖИЕ УСТРОЙСТВА:

SLIDER X400

По сути, младшая сестра X600. Здесь отсутствует подсветка, кабель позолоченного контакта и оплетки, и пять программируемых клавиш. Частота передачи информации для каждого профиля регулируется от 125 до 1000Гц в зависимости от использования. Длина кабеля – 2 м.

SLIDER X200

6000dpi, 9 полностью программируемых кнопок. Настраиваемый вес – 9 грузиков в комплекте.

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Плотников

КАЖДОМУ СВОЕ

Интересно, но в 99% случаев с геймерами ассоциируется исключительно топовое «железо». Если это геймерская видеокарта, то только самая дорогая, горячая и мощная. Если материнская плата – то самая навороченная. Но реалии жизни таковы, что большинству поклонников PC-игр не нужен hi-end. Нужна рабочая лошадка – надежная и функциональная. Такая, как материнская плата GIGABYTE GA-A55M-S2V.

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-A55M-S2V

ЗНАКОМСТВО С AMD A55

Не все геймеры играют в Crysis 2 на трех мониторах. Большинству ценителей программного компьютерного искусства этого не надо. А всего-то нужно, чтобы любимый WoW, CS или Dota не лагали. Именно для таких геймеров и создали процессоры AMD Llano, где с вычислительными ядрами совмещен и достаточно производительный графический кластер AMD Sumo (Radeon HD 6550D) с поддержкой DirectX 11. Работают же эти «камни» с платами на базе чипсета AMD A55/A75. Напомним, что основное отличие A55 от A75 заключается в отсутствии поддержки у первого SATA 3.0 и USB 3.0. И если без SATA последнего поколения еще можно прожить геймеру, то без USB 3.0 (в условиях тотального перехода внешних накопителей на этот стандарт) вряд ли. В остальном наборы логики идентичны.

ЗНАКОМСТВО С ПЛАТОЙ

Итак, вооружившись микросхемой AMD A55, в GIGABYTE решили не изобретать велосипед. На текстолите форм-фактора mATX удачно расположились два порта DIMM, готовые приютить до 32 Гбайт оперативной памяти, а также графический порт PCI Express x16, парочку PCI Express x1 и PCI. Стандартный наборчик. Справа снизу распаяно шесть коннекторов SATA II. Надо заметить, что проблем с разводкой компонентов платы нет. При желании всегда можно установить дискретную видеокарту, что, несомненно, увеличит общий уровень производительности системы за счет технологии AMD Dual Graphics. Также рекомендуем вместе с процессором AMD Llano использовать шуструю оперативную память, благо GIGABYTE GA-A55M-S2V поддерживает киты с частотой до 2400 МГц (в разогнанном состоянии, естественно).
Очень приятно, что GIGABYTE при создании всех своих плат использует исключительно высококачественные компоненты. Вот и в случае с GIGABYTE GA-A55M-S2V применяются только надежные японские конденсаторы и другие элементы питания. Поэтому за надежность «мамы» можно не беспокоиться.
Расстраивает разве что буквально лысая I/O-панель платы. Помимо четырех USB 2.0, RJ-45, PS/2, мини-джеков для аудио- и видеовыходов больше ничего нет. Поэтому при собственноручной сборке ПК лучше приобрести корпус с дополнительными портами USB, FireWire или eSATA на передней панели.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

На плату полюбовались – пора и делом заняться. Все современные игры запускались при разрешении 1920x1080 точек, максимальных настройках качества графики, но без режимов сглаживания и анизотропной фильтрации. Также мы не забыли про финские бенчмарки 3DMark Vantage и 3DMark 11, благо AMD Llano поддерживает DirectX 11.
Наконец, производительность системы было решено измерить традиционными программами: Super Pi, wPrime и CINEBENCH. В первом случае число «пи» рассчитывалось с точностью до миллиона знаков после запятой. Во втором – с точностью до 32 миллионов знаков.

ВЫВОДЫ

Материнская плата GIGABYTE GA-A55M-S2V с неба звезд не хватает. Здесь нет поддержки массивов видеокарт SLI/CrossFire, нет более качественных звуковых процессоров и высокопроизводительных сетевых контроллеров. Но она и не претендует на звание «лучшая геймерская плата». Тем не менее, каждый свой рублик устройство отработает сполна. Пусть будет неприглядной – зато надежной, функциональной и достаточно производительной.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ЧИПСЕТ:** AMD A55
- **СОКЕТ:** FM1
- **ПАМЯТЬ:** DDR3, 2400(OC)/1866/1600/1333/1066 МГц
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 6x SATA II
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 1x PCI
- **ЗВУК:** 7.1CH, HDA, на основе Realtek ALC887
- **СЕТЬ:** Realtek RTL8111E, 10/100/1000 Мбит/с
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 4x USB 2.0, 1x DVI, 1x D-Sub, 1x RJ-45, 1x PS/2, 3x аудио
- **ФОРМ-ФАКТОР:** microATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:

- **ПРОЦЕССОР:** AMD A8-3850, 2.9 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE GA-A55M-S2V
- **КУЛЕР:** Scythe NINJA 3
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMGTX7, 1x 4 Гб
- **SSD:** Corsair Force F-120, 120 Гб
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** HIPER TYPE K1000, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ:

+ качество исполнения
+ низкая стоимость
- отсутствие USB 3.0
- мало разъемов на задней панели

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ:

- **SUPER PI 1.5XS 1M:** 26.657 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 14.231 с
- **CINEBENCH R11.5:** 3.04 pts
- **3DMARK VANTAGE:** 1945 баллов
- **3DMARK 11:** 721 балл
- **CRYSIS 2:** 13 FPS
- **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2:** 14 FPS
- **CALL OF DUTY: BLACK OPS:** 20 FPS

www.epidemz.net

Автор:
Даниил Либарц

БЫСТРЫЙ ЗВУК!

ТЕСТИРОВАНИЕ КОМПЛЕКТА АКУСТИКИ SPEEDLINK VIVENTE 2.1

Недорогая акустика на сегодняшний день – не проблема. Другое дело подобрать и найти комплект с достойным качеством звучания и приятным дизайном. Пока остальные еще определяются с выбором, для вас мы сделали обзор хорошего варианта и кандидата на такое приобретение. Встречаем SPEEDLINK Vivente 2.1.

УПАКОВКА

Как ни крути, но в устройствах данного класса, комплект зачастую оказывается на уровне необходимого минимума. SPEEDLINK Vivente 2.1 не стал исключением. Помимо сабвуфера и сателлитов, в коробке можно обнаружить пульт ДУ. К сожалению, управление громкостью реализовано не лучшим образом. В разрыв провода-переходника (RCA – 3.5 мм джек) врезан регулятор громкости. А что делать, если источник сигнала имеет RCA-разъемы? Городить цепь из дополнительных переходников или отказаться от пульта управления? Пожалуй, это все серьезные недостатки устройства.

Внешний вид SPEEDLINK Vivente 2.1 довольно интересен и придает более богатый вид SPEEDLINK Vivente 2.1, несмотря на то, что все сделано из пластика. В нашей лаборатории побывал комплект из сочетания черного пластика и оранжевых мембран. Выглядит симпатично. Однако существуют варианты из белого и других цветов мембран динамиков. Такой подход в оформлении несет с собой некоторые обязанности при использовании. Например, за красоту глянцевого пластика придется расплачиваться частой протиркой корпуса. Также следует быть аккуратным с мембранами динамиков, ведь они ничем не защищены. Особенно динамик сабвуфера – одно неловкое движение ногой, и «дырка» обеспечена.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

С внешним видом разобрались, пришло время тестирования. Учитывая ориентированность акустики, для теста мы воспользовались ноутбуком Toshiba SATELLITE L635-12Q с установленным аудиочипом Conexant cx20671. При должной настройке звучание на выходе ровное, без выделения конкретных частот, что хорошо поможет оценить SPEEDLINK Vivente 2.1.

Список композиций:
1) Joe Satriani – Is There Love in Space?;
2) Hiram Bullock – Mr. Brown;
3) Phil Collins – Another Day in Paradise;
4) Earth Wind and Fire – September;
5) Bryan Adams & Rod Stewart & Sting – All for Love.

Как видно, список получился довольно разнообразным. Каждая из композиций позволит оценить звучание с разных сторон. «Joe Satriani – Is There Love in Space?», ставшая классикой теста, – плод творения хорошей работы звуковиков и музыкантов. В идеале она должна звучать четко и с широким диапазоном по частотам. Каждый инструмент слышен отдельно, но при этом общая картина звучит плотно и объемно. «Hiram Bullock – Mr. Brown» – имеет большой набор инструментов и эффектов, которые звучат сбито, но ритмично. Главное, чтобы при воспроизведении не звучала «каша» из колонок. Оставшиеся песни довольно знамениты, и многие знают, как они звучат. С их помощью мы оценим объем, плотность и проседания или подъемы в частотах. Также были запущены тесты сабвуфера.

ВЫВОДЫ

Не дурно. Свою цену SPEEDLINK Vivente 2.1 отыгрывают полностью. Мы даже и не думали, что данный комплект способен на это. Звучание сбалансировано, частоты почти не проседают. Сабвуфер не захлебывается, но регулятор довольно чувствительный, поэтому не рекомендуем выкручивать его на максимум. Запас громкости у колонок находится на высоком уровне, его хватит, чтобы озвучить домашнюю вечеринку, при этом будут и низы, и верха. Отличный выбор за эти деньги – рекомендуем!

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:
- **НОУТБУК:** Toshiba SATELLITE L635-12Q

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ:
+ высокое качество звука
+ низкая стоимость
+ пульт ДУ
- динамик сабвуфера не защищен

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:
- **СУММАРНАЯ МОЩНОСТЬ:** 12 Вт
- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ:** 30-18000 Гц
- **РЕГУЛИРОВКА:** громкость, НЧ
- **ВХОД:** RCA
- **ПУЛЬТ ДУ:** есть, проводной
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САТЕЛЛИТОВ:** пластик
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА САБВУФЕРА:** пластик
- **РАЗМЕРЫ:** 162x242x235 мм

www.epidemz.net

Автор:
Даниил Либарц

КТО НЕ ЛЮБИТ «МАМБУ»?

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ МЫШИ RAZER MAMBA 2012

Любой уважающий себя геймер знает про игровую мышку Razer Mamba. Этот, хоть и названный в честь одного ядовитого гада, «грызун» успел обзавестись множеством поклонников. В основном благодаря своей эргономике, функционалу и, конечно, качеству исполнения. Но прогресс не стоит на месте, поэтому технологии и наработки были применены в обновленной версии мышки Razer Mamba 2012.

УПАКОВКА И ВНЕШНИЙ ВИД

Уже при взгляде на коробку создается впечатление, что устройство, находящееся там, очень ценно. Оно находится внутри прозрачного пластикового короба на подставке. Так, скорее, в музеях хранят бриллианты, нежели игровой аксессуар. После вскрытия упаковки, в нижней части ее, мы можем найти бумажные коробочки с необходимой комплектацией. Вместе с мышкой в комплект входят: док-станция, армированный кабель USB-mini-USB, аккумулятор, диск с ПО, инструкция и, конечно, наклейка в фирменном стиле Razer.

Сама Razer Mamba 2012 выглядит стильно. Отнюдь не потому, что имеет бросающиеся в глаза краски, а благодаря лаконичному черному цвету и красивой форме.

Мышка имеет семь программируемых клавиш и одно колесо прокрутки. Располагаются кнопки так, что нажимать их будет удобно людям как с маленькими ладонями, так и с большими. Ход основных клавиш небольшой, но при этом сам клик четкий. Держать мышь в руке – одно удовольствие. При работе возникает непередаваемое ощущение, что Razer Mamba 2012 является продолжением кисти. Отсюда и моментальная реакция на движение, а также точность позиционирования. Специальное покрытие не дает руке потеть даже при длительном использовании.

ЦЕНА 5950 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокое разрешение сенсора
+ наличие двух сенсоров
+ великолепная эргономика
+ долгая работа без подзарядки
- высокая стоимость

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП СЕНСОРА:** оптический и лазерный
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** 6400 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 7 программируемых
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 1 мс
- **ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1000 Гц
- **ВРЕМЯ РАБОТЫ ОТ АККУМУЛЯТОРА:** 16 часов (непрерывная игра)
- **РАЗМЕРЫ:** 128x70x42.5 мм
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** многоцветная подсветка

ТЕХНОЛОГИИ

Новая ревизия Razer Mamba не только унаследовала все сильные стороны предыдущей версии, но и обзавелась новыми. Во-первых, время отклика при беспроводном подключении равно 1 мс, а это значит, что вы не почувствуете задержки, но реакция будет точно такой же, как при проводном подключении. Во-вторых, Razer Mamba 2012 оснащена аж двумя сенсорами (оптическим и лазерным). Лазерный сенсор отслеживает перемещение мышки, а оптический корректирует точность позиционирования с учетом поверхности. Таким образом, мы имеем комфортную работу на многих поверхностях. При этом, не теряя в скорости реакции. В-третьих, датчик теперь имеет разрешающую способность 6400 dpi против 5600 dpi у предыдущей версии.

Помимо всего вышеперечисленного есть еще несколько приятных моментов. Теперь подставка и колесо мыши имеют многоцветные светодиоды, яркость и цвет которых можно настраивать через специальное ПО устройства. Если вам предстоит важный бой, а мышка не вовремя разрядилась – не расстраивайтесь. Вытаскиваем кабель из док-станции и вставляем в Razer Mamba 2012, теперь устройство будет заряжаться напрямую от ПК. Но тут стоит быть внимательным: при вытаскивании кабеля из мышки необходимо подвинуть ползунок, иначе есть риск сломать коннектор mini-USB.

ВЫВОДЫ

Сухие факты о технологиях и возможностях – это хорошо, но реальные показатели и ощущения могут не совпадать с заявленными. Стоит ли тратить круглую сумму на покупку сего устройства? Если вы цените качество и просто знаете, что вам нужна замечательная игровая мышь, то ответ очевиден. Производитель действительно не лукавит, когда говорит, что «мамба» работает на любых поверхностях. Будь то стол, тканевый коврик или обивка дивана, «грызун» замечательно чувствует себя везде. Рука при работе, а точнее игре, не уставала и не затекала. Клавиши расположены так, что не приходилось даже привыкать, будто пользуешься мышкой не один месяц. Заряда батареи при интенсивной игре хватает на два-три дня. Ощущения от Razer Mamba 2012 – позитив и радость. Помимо внешнего вида и качества сборки, вы получите удобство и качественное управление.

www.epidemz.net

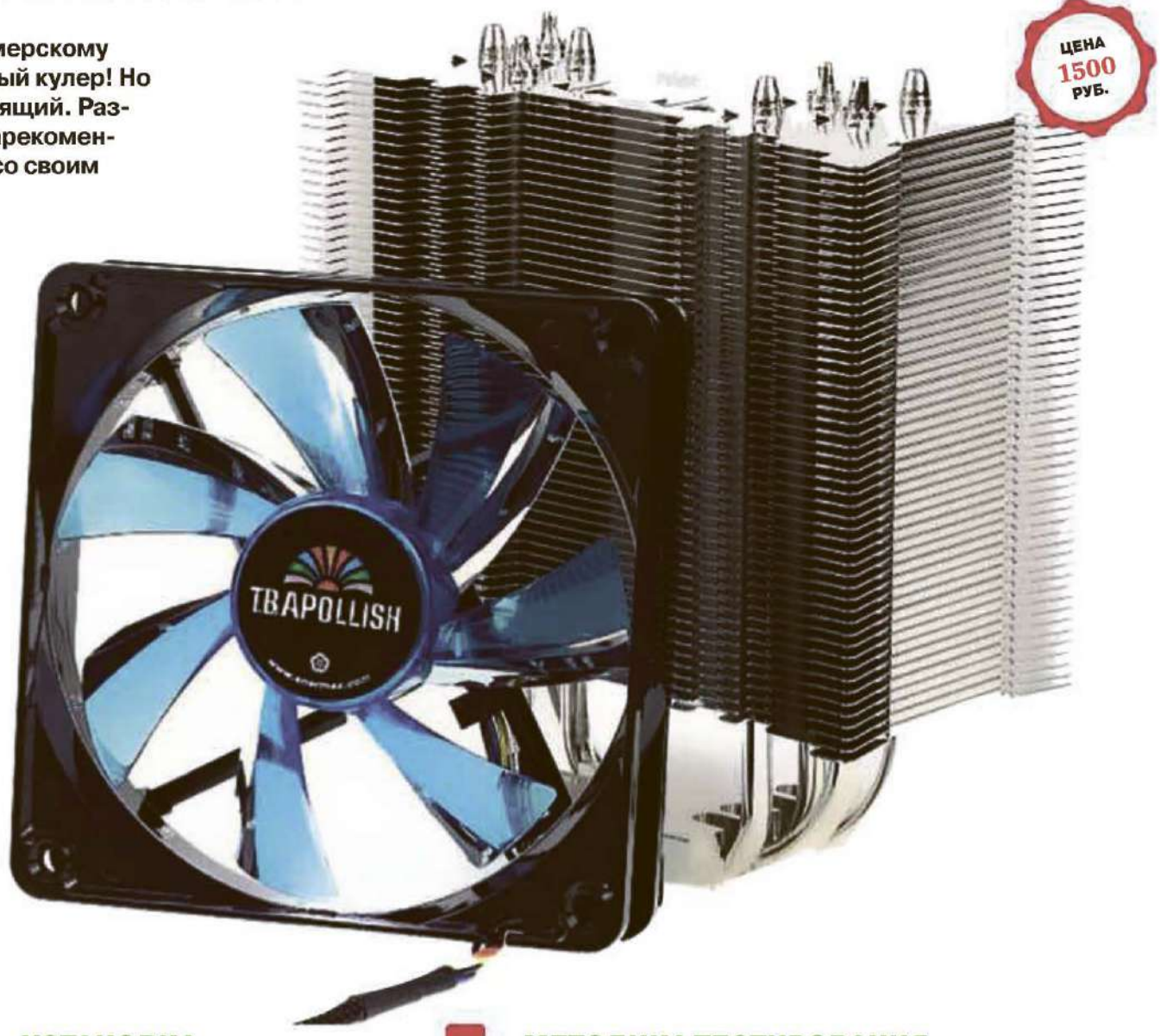
Автор:
Сергей Плотников

ENERMAX ETS-T40-TA

ОХЛАЖДЕНИЕ С ПРИСТАВКОЙ HI-END

Так было, так есть и так будет – мощному геймерскому процессору нужен большой, производительный кулер! Но вот парадокс: большой – не значит дорогостоящий. Разрушить все сложившиеся каноны, а заодно зарекомендовать себя попытается компания ENERMAX со своим кулером ENERMAX ETS-T40-TA.

ЦЕНА 1500 РУБ.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП:** башенный процессорный кулер
- **КОНТАКТ С ПРОЦЕССОРОМ:** прямой
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ СОКЕТЫ:** LGA775/1155/1156/1366, AM2/2+/3/3+, FM1
- **ВЕНТИЛЯТОР:** 1x 120x120 мм, 800-1800 об/мин
- **ВЕС:** 610 г
- **РАЗМЕР:** 139x93x160 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2500K @5 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** BIOSTAR TZ68A+
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMT4GX-3M2A2133C9, 1x 2 Гб
- **SSD:** Corsair Force F120, 120 Гб
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** HIPER TYPE K1000, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ низкая цена
+ вентилятор с подсветкой
+ прямой контакт тепловых трубок с процессором
+ качество исполнения

ЗНАКОМИМСЯ

Да, перед нами типичный процессорный кулер башенного типа. Типичный, потому что медные тепловые трубки составляют U-образную фигурку, на которую буквально «насажены» алюминиевые радиаторы. Башенный, потому что тепло от процессора забирают именно трубки с ребрами, а рассеивает их за пределы корпуса 120-миллиметровый вентилятор, расположенный перпендикулярно материнской плате. Работает «карлсон» достаточно тихо, что во время простоя, что в моменты жарких для процессора часов. Кстати, кулер модели ENERMAX ETS-T40-TA наделен еще и красивой подсветкой, игриво переливающейся синими лучами в полупрозрачных лопастях вентилятора. При желании на радиатор можно повесить второго такого же «карлсона» (крепление идет в комплекте). Но его придется покупать отдельно.

УСТАНОВКА, ПРОВЕРКА, ЗАПУСК

Главной фишкой кулеров ENERMAX, на наш взгляд, является прямой контакт медных теплотрубок с крышкой процессора. За счет этого тепловая энергия процессора передается напрямую, без импровизированных «посредников» в виде отполированных пластин. Чуть забегая вперед, скажем, что данное ноу-хау, несомненно, наилучшим образом сказывается на охлаждении процессора.

Для пущей надежности кулер крепится намертво! Хоть для сокета Intel, хоть для сокета AMD используется жесткое металлическое крепление. Никаких хлипких защелок и/или пластиковых зажимов. Правда, для монтажа ENERMAX ETS-T40-TA в большинстве случаев придется снять материнскую плату. Затем установить на задней стороне пластину, а впоследствии работать-работать-работать отверткой. В итоге кулер устанавливается на процессор и при помощи металлической перекладины намертво закрепляется двумя винтами. Советуем слишком не усердствовать при работе с отверткой – есть большая возможность перетянуть сокет, отчего впоследствии компьютер может не запуститься.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Итак, система собрана. Осталось проверить, насколько хорошо ENERMAX ETS-T40-TA справится с охлаждением современного геймерского процессора Intel Core i5-2500K с уровнем тепловыделения 95 Вт. Для чего мы в течение часа сканировали температуру «камня» в режиме простоя, а затем на два часа запустили программу LinX 0.6.3.

ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

В итоге ENERMAX ETS-T40-TA продемонстрировал очень достойные результаты. За все время тестирования температура CPU не поднялась выше 50 градусов. Стоило поднять частоту Intel Core i5-2500K до немыслимых 5 ГГц, как ENERMAX ETS-T40-TA ответил нам чуть более громкой работой, но по-прежнему очень хорошим показателем в 57 градусов Цельсия! При этом система была полностью стабильна. А это значит, что в полку отличных устройств ENERMAX прибыло. Теперь компания может гордиться не только своими блоками питания, корпусами и вентиляторами, но и системами воздушного охлаждения. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **ТЕМПЕРАТУРА ПРОЦЕССОРА В ПРОСТОЕ:** 30 °C
- **ТЕМПЕРАТУРА ПРОЦЕССОРА В ЗАГРУЗКЕ:** 48 °C
- **ТЕМПЕРАТУРА РАЗОГНАННОГО ПРОЦЕССОРА В ЗАГРУЗКЕ:** 57 °C

www.epidemz.net

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 25 октября 2011 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.

Результаты тестов основаны на данных hwbot.org, tomshardware.com и guru3d.com.

Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-980 (6 ядер, 3.33 ГГц, 4800 МГц QPI, 6x256 Кбайт L2, 12 Мбайт L3, HT, ядро Gulftown, LGA1366)	21000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Archon (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин)	3200
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Rampage III Gene (Intel X58+ICH10R, 6x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	8000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Vengeance CMZ12GX3M3A1600C9 3x4 Гб (DDR3, PC3-12800, CL9)	4100
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 590 3.0 Гб (GDDR5)	24000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 256 Гб (SATA 3.0, MLC)	14000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тб (SATA 3.0, 64 Мб, 5900 об/мин)	6000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHBS212-32 (SATA)	3600
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Professional (PCI-E x1)	5000

88900 РУБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	8628	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	54
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	70		

Мы существенно сократили расходную часть в этой категории, шутка ли, почти 10 тысяч минус. При большом желании можно собрать систему в корпусе Micro ATX. Проблем с видеокартой не будет, если подобрать подходящую модель, да и мест дисковой подсистеме, насчитывающей SSD-накопитель и два традиционных жестких диска емкостью по 2 Тбайт.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мб L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Archon (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин)	3200
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair V Formula (AMD 990FX + SB950, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	8500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Vengeance CML16GX3M4A1600C9B 4x4 Гб (DDR3, PC3-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6990 2 Гбайт (GDDR5)	25000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 256 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	14000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	6000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHBS212-32 (SATA)	3600
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Professional (PCI-E x1)	5000

76300 РУБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	8260	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	52
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	59		

Пока серия процессоров AMD FX не добралась до прилавков магазинов, нашим выбором остается AMD Phenom II X6 1100T Black Edition, которому и правда пора уступить свое место. А пока продлим ему жизнь еще немного. Плата ASUS Crosshair V Formula готова вместить пару Radeon HD 6990, но начнем с одного.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	10000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8Z68-V PRO (Intel Z68, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	5500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Crucial Vengeance CMZ8GX3M2A1866C9 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-15000, CL9)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 570 Synergy 1.3 Гб(GDDR5)	11200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гб (SATA 3.0, MLC)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мб, 5900 об/мин)	3000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHBS212-32 (SATA)	3600
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

48700 РУБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	5208	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	27
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	43		

Отличную пару Core i7-2600K составит набор памяти Crucial Vengeance, состоящий из двух планок объемом 4 Гб каждая с достойной скоростью 1866 МГц и по доступной цене. Для игр мы рекомендуем ZOTAC GeForce GTX 570 Synergy – классическое и проверенное решение от известной компании. Кроме того, отметим, что из предыдущей категории в эту сместился оптический привод.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-990FXA-UD7 (AMD 990FX + SB950, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Crucial Vengeance CMZ8GX3M2A1866C9 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-15000, CL9)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6970 2GBD5-2DH 2 Гбайт (GDDR5)	12000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	3000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHBS212-32 (SATA)	3600
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

48300 РУБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	5041	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	26
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	34		

GIGABYTE GA-990FXA-UD7 сослужит хорошую службу любителю разгона, при этом плата порадует своего владельца брутальным черным цветом. Поддержка всех современных технологий, включая NVIDIA SLI, гарантирована. Для утех мы припасли версию Radeon HD 6970 от PowerColor с увеличенными частотами и фирменной системой охлаждения.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кб L2, 6 Мб L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	7500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR1333D3N9K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1600
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 560Ti 1 Гб (GDDR5)	7000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тб (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	3800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	800

26600 РУБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	4297	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	21
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	32		

Core i5-2500K обеспечит высокую системную производительность, поддержка технологии Hyper-Threading существенно поможет в многопоточных приложениях и даже в некоторых играх последнего поколения. Основой послужит компактная плата и ОЗУ суммарным объемом 8 Гб. Венчает конфигурацию GeForce GTX 560 Ti.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: АПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кб L2, 6 Мб L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-990XA-UD3 (AMD 990X+SB950, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	3800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR1333D3N9K2/8G 2x4 Гб (DDR3, PC3-10600, CL9)	1600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6870 1 Гбайт (GDDR5)	6200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тб (SATA 3.0, 64 Мб, 7200 об/мин)	3800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	800

24000 РУБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	4101	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	20
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	28		

Более обстоятельно мы подошли в случае AMD, первую скрипку играет полноразмерная плата GA-990XA-UD3 от GIGABYTE, которая стоит недорого и снабжена всем необходимым для современного пользователя. Базовым стала память объемом 8 Гб с частотой 1333 МГц и видеокарта Radeon HD 6870, чьей мощности хватит для всех современных игр при достаточно высоких настройках.

www.epidemz.net

(game)land

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю крестиком

Хакер

Свой Бизнес

Total DVD

DigitalPhoto

Тюнинг автомобилей

TotalFootbal

SMOKE

По всем вопросам обращайтесь по телефону:

8-800-200-3-999

www.epidemz.net

Автор: Илья Черных

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

После громкой премьеры с роскошным роликом Mechwarrior 5 пропал с радаров. Официальная страничка игры (www.piranha-games.com/MechWarrior.html) представляет собой безумную твит-трансляцию, увенчанную двумя каноничными изображениями роботов-мехов. Мы знаем лишь, что игра собиралась стать приквелом того самого Mechwarrior'а 1989 года, но светлое будущее омрачено парой судебных разбирательств. Игра меж тем в работе уже два года. Будем надеяться на положительный исход. А пока давайте вспомним, как все начиналось. На дворе снова год 3027-й.

Илья Черных

ЖАНР: Action / Simulator / PRG **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Dynamix
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 0,004 **ДАТА ВЫХОДА:** 1989

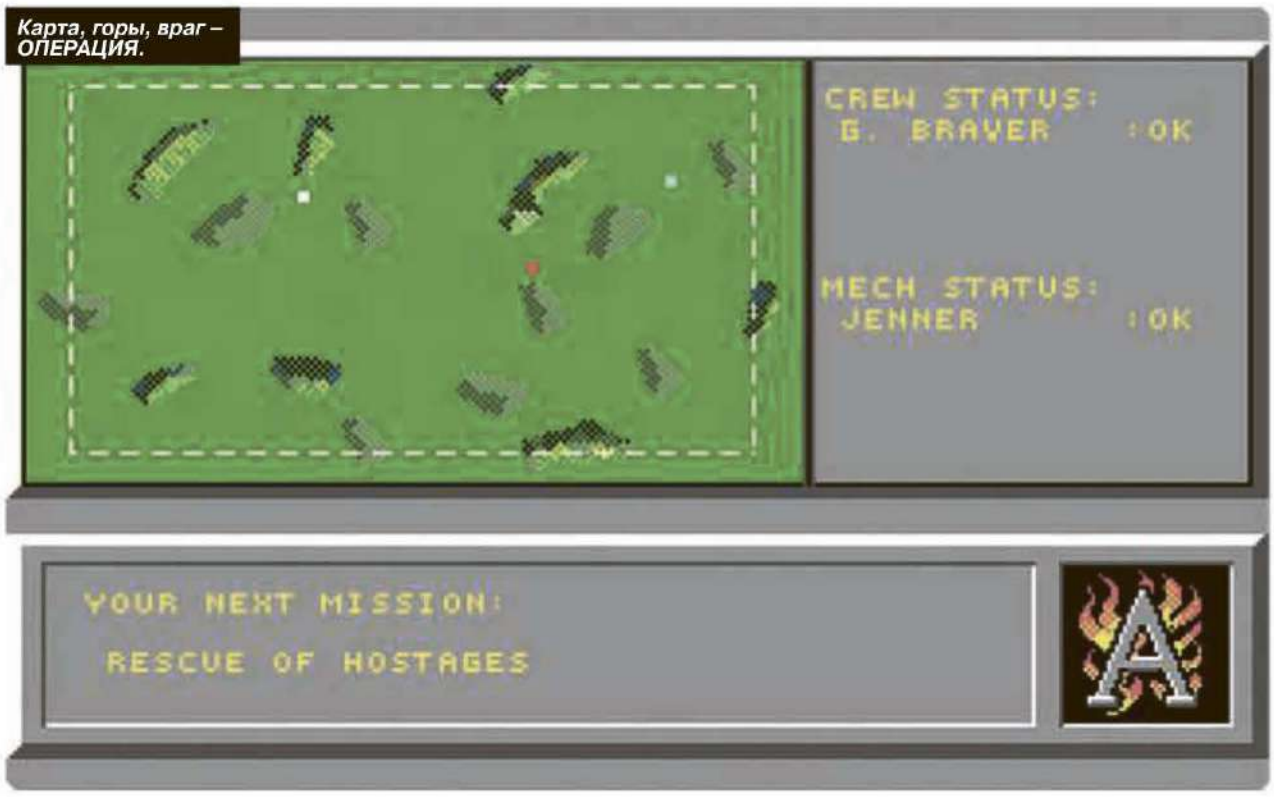
MECHWARRIOR

КЛАССИЧЕСКИЙ ЖАНРОМИКС В СТИЛЕ ТЕХНО

В 3027 году сбылась мечта Рунета: человечество воюет с помощью огромных человекоподобных роботов. Какие-то из них фигурой напоминают двуногих прямоходящих, иные похожи на рептилий или собак о двух ногах. Они вооружены лазерами, пулеметами, ракетами и оснащены прыжковыми реактивными двигателями. Вселенная поделена между корпорациями – великими домами; пилоты роботов – наемники, весело и за нескромные гонорары гибнущие за шкурные интересы капиталистов будущего. Во всем здесь отчетливо слышится наследие исходного материала – настольного варгейма, в котором выясняют отношения как-бы-рыцари, закованные в шагающие латы исполинских размеров.

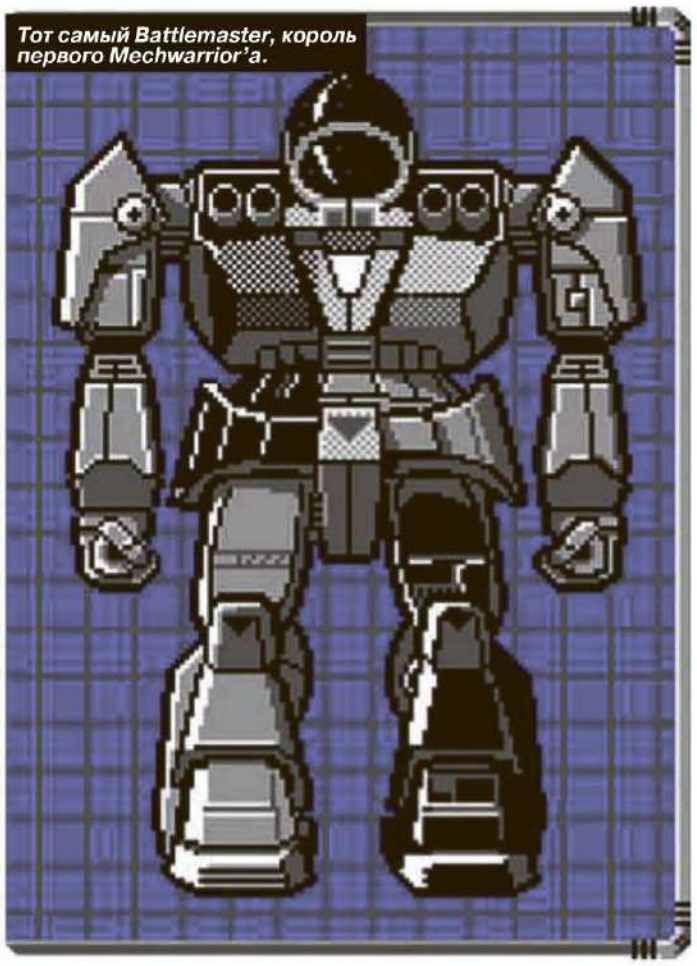
В роли Гидеона Брейвера, царственного сироты восемнадцати лет, мы попадали на отдаленную планету, разделенную на сферы влияния пяти домов-корпораций (знакомые с первоисточником здесь радуются знакомым именам-фамилиям). Любопытные дизайнерские находки встречали нас практически у порога: за общую сумму и проценты по контракту можно торговаться, при этом надо учитывать национальность договаривающихся сторон. К примеру, представители дома Курита, воспитанные в духе феодальной Японии, не любят наглецов и упрямцев – не сойдетесь в цене, дверь в дом закроется надолго. По крайней мере, в границах текущего сектора. Очень неприятный и неожиданный момент, особенно если наш и так немощный робот потрепан в схватке: денег на перелет в другой сектор не хватает, жизнь Гидеона на

www.epidemz.net



Карта, горы, враг – ОПЕРАЦИЯ.

Наш первый пилот. Девушка хоть куда, хотя стреляет пока не очень.



Тот самый Battlemaster, король первого Mechwarrior'a.

этом практически заканчивается. В общем, голытьбе одна дорога – в бар.

В баре тоже весело: хозяин поделится сплетнями, неважного мастерства пилоты предложат свои услуги, мы послушаем, кажется, единственную музыкальную тему на всю игру и, может быть, продвинемся по сюжету.

Сюжет, да! Понимаете, во времена первого MechWarrior'a царствовали видеоигры. То есть приставки, игровые, к телевизору. Самый пик схватки между Sega Megadrive и Nintendo Entertainment System. На нашей с вами платформе игры были ничуть не лучше – хуже приставочных. Хотя вот осенью того же 89-го вышел Prince of Persia, оригинальный, без прыжков во времени, невероятно сложный и красивый. Отличное исключение из тогдашних правил в индустрии. Ну и тут такой MechWarrior, симулятор боевых роботов. С сюжетом. В общем, сюжет был, и был настолько неявен или даже незаметен, особенно если английский язык – не родной, что публика в нашей чудесной стране приняла игру за еще один неплохой симулятор от «динамиксов» (Dynamix, пионеры индустрии, к нашим с вами временам утратившие это звание).

Ну вот, стало быть, сюжет. Наш юный Гидеон, отпрыск аристократической династии, куролесил вдали от родного дома, очевидно, празднуя свое восемнадцатилетие. Тем временем неизвестные атаковали семейное поместье Ванденбургов, вырезав всех, даже женщин и детей. Более того: украден Кубок, без которого претендент на трон – не претендент. И без того непростая ситуация усугубляется тем, что в трагедии обвиняют Гидеона. Старый друг семьи выдает юноше миллион местных денег и средней мощности робота. Найти убийц, отобрать Кубок и вернуть себе трон – на все про все у героя пятилетка. Поехали?

ВОТ-ВОТ РВАНЕТ

Если без шуток, то симулятор вышел добротный, даже по нынешним временам. Тушка робота разделена на зоны, которые выходят из строя по отдельно-

ПРИОБЩАЕМСЯ К КЛАССИКЕ

Где взять? На ближайшем складе Abandonware: abandonwarering.com/?Page=Listing. Под XP наши роботы живут быстро и по-молодежному: нужен замедлитель процессора. Под Win 7 нужно создать условия: DosBox распоследней версии + команда, отключающая ряд звуковых карт, иначе после первого же боя вы отправитесь на свидание с вашими любимыми обоями рабочего стола.

На поле битвы все под рукой.

Расследование начинается. Бармен не в курсе, надо лететь дальше.

www.epidemz.net

сти. То есть можно тупо палить из всех калибров, сшибая броню с врага в целом, а можно сосредоточиться, например, на левой ноге и быстро-быстро уронить даже Battlemaster'а – самого тяжелого и мощного робота в игре. Ну или бить в кабину пилота, чтоб уже наверняка. Таким образом, тактические просторы открываются нешуточные: собираем ударную четверку из мелких-юрких роботов, которые быстро сгрызут любого противника; или тренируем сбалансированную команду, в которой будут роботы-разведчики, роботы-штурмовики и тяжелые роботы поддержки; или покупаем всем своим по Battlemaster'у – тогда от врагов останутся лишь дымящиеся остовы.

Вооружение робота зависит от его класса: тяжелые несут на борту все любое, легкие ограничиваются пулеметами и каким-нибудь лазером. Любителей слепой стрельбы информируем: силенок хватит ненадолго – двигатель перегреется, наша машина смерти на пару решающих секунд беспомощно застынет в чистом поле. Лучше выбирать моменты и аккуратно постреливать из того-другого. Можно пользоваться только пушкой PPC (Particle Projector Cannon, такой мини-коллайдер), которая выжигает броню и прогревает машину противника. И так далее. От сильного, но неповоротливого противника можно (попробовать) упрыгать.

Теперь наш отряд. Их трое, они тренируются, растут как профессионалы по двум параметрам (пилотирование и стрельба; наш подопечный Гидеон тоже растет) и трагически гибнут под нашим бестолковым руководством. Виноваты стратегические элементы: в кокпите есть радар и карта, на которой можно подсказать соратникам, куда бежать, не пора ли сливать воду или просто попросить их не мешаться под ногами и не лупить по своим. А ведь задания, генерируемые великим рандомом, не исключают караула, обороны, нападения, мексиканской дуэли и уничтожения заводов по производству всякой дряни. Кроме того, в некоторых случаях получались целые экспедиции из трех-четырех заданий подряд без возвращения на большую землю. И все это в таком векторном типа-3D – мегапрорыв для ПК-гейминга 89-го года!

Цель подсвечена, сейчас зажарим саранчу...

А бывает, что в карауле скучаешь. Добычи никакой, зато контракт оплачен сполна.

ХОЗРАСЧЕТ

В те стародавние времена компьютерные игры, в отличие от далеких приставочных родственников, не могли обойтись одной или даже пятью фишечками: стратегия в реальном времени с ролевыми элементами от первого лица – да не вопрос! И в такие своеобразные коктейли даже можно было играть, в отличие от современных опытов. Про стратегические элементы поговорили, про ролевые тоже, 3D-симулятор от первого лица в наличии. И это не говоря об экономике и самоокупаемости! Многие отлично помнят, как наша команда выполнила последнее задание, против кого воевала, какого класса наш робопарк и сколько процентов от суммы контракта мы предпочитаем брать вперед. Все эти факторы лучше бы учитывать и нам, иначе Гидеон застрянет где-то посреди Внутренней Сферы, сопьется и не совершит подвигов. Так быть не должно! ■

www.epidemz.net

Альфа-Банк

В НОВЫЙ ГОД С ЛЮБИМЫМ ЖУРНАЛОМ!

с 1 по 31 декабря

оформи «Мужскую карту», потрать по ней 5000 рублей
и получи в подарок полугодовую подписку
на одной из изданий Gameland.

подробнее на
www.mancard.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно
в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве
8-800-333-2-333 (для регионов России)

(game)land

на правах рекламы

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011

10 ЛЕТ НАЗАД

ОХОТА ОТМЕНЯЕТСЯ

В декабре представитель киевской студии Action Forms сообщил, что разработка Duke Nukem: Endangered Species прекращена. В свое время компания 3D Realms, сделавшая Дюка Нюкема международным героем, приняла неожиданное решение – выпустить охотничью игру с Герцогом в главной роли. Однако поскольку Дюк неимоверно крут, то и охотиться ему полагается как минимум на динозавров. Проект поручили украинцам из Action Forms, известной тогда по серии Carnivores. Однако интерес к охотничьим симуляторам быстро пошел на спад, Duke Nukem: Endangered Species посчитали бесперспективной и отправили на свалку истории. ■

Дюку неохота на охоту.

WELCOME TO SYBERIA

Французское издательство Microids анонсировало адвенчуру Syberia. На тот момент об игре было мало что известно – разве то, что разработкой руководит Бенуа Сокаль, талантливый комиксист и создатель хорошего квеста Amerzone. Многие геймеры тогда приняли Syberia за новую часть забытой ныне экшен-серии Cyberia, и им пришлось разъяснять, мол, это совершенно разные вещи. Syberia вышла в 2002 году, и по сегодняшний день считается одной из лучших адвенчур, когда-либо созданных на Земле. В 2009 году была анонсирована третья часть, однако у создателей проекта нет денег, поэтому разработка буксует. ■

Syberia – одна из последних коммерчески успешных адвенчур.

5 ЛЕТ НАЗАД

OBSIDIAN И GEARBOX ВЗЯЛИСЬ ЗА «ЧУЖИХ»

Игры по мотивам «Чужих» выпускают с 1982 года.

Компания SEGA анонсировала серию игр, основанных на культовом фильме 1979 года Alien и его трех сиквелах. Японцы серьезно отнеслись к начатому делу и наняли именитых разработчиков. Так, Alien RPG (кодовое название ролевого проекта, действие которого развернется во вселенной Чужих) досталась студии Obsidian Entertainment (Star Wars: Knights of the Old Republic II: Sith Lords и Neverwinter Nights 2). Производство же шутера было поручено Gearbox Software, на тот момент известной военной серией Brothers in Arms и участием в работе над Halo и Half-Life. Директоры обеих студий хором поблагодарили SEGA за оказанное доверие и сообщили: сюжеты игр не будут повторять события, показанные в фильмах.

Увы, анонс и релиз – вещи совершенно разные. Alien RPG в конце концов закрыли, а шутер, получивший название Aliens: Colonial Marines, пробуксовал несколько лет, но все-таки выйдет будущей весной. ■

CRYTEK БЕЖИТ ИЗ ГЕРМАНИИ?

В конце 2006 года немецкие власти, обеспокоенные проявлениями агрессии у молодежи, захотели поставить вне закона абсолютно все игры, где убивают людей или человекообразных существ! С подобным предложением в парламент обратились региональные администрации Баварии и Нижней Саксонии. Для тех, кто будет создавать, издавать или распространять «запретные игры», законопроектом предусмотрено серьезное наказание: крупный штраф или даже год тюрьмы.

Gears of War нельзя купить в Германии.

Между тем именно в Германии базируется студия Crytek, сделавшая отличные шутеры Far Cry и Crysis. Это что же получается, талантливых разработчиков ждет тюрьма? Возмущенный баварским мракобесием, президент компании Севат Йерли (Cevat Yerli) выступил с гневным заявлением: «Если законопроект будет принят, Германия, вероятно, потеряет Crytek. Нам придется свалить отсюда в другую страну». Проект не прошел. ■

FALLOUT ONLINE ДОЛЖНА БЫЛА ВЫЙТИ В 2010 ГОДУ

Летом 2004 года компания Bethesda Softworks купила права на вселенную Fallout. Продавец – издательство Interplay – оставил за собой только права на создание онлайновых игр в знаменитой постапокалиптической вселенной. И вот, спустя два с половиной года, появились первые вести о Fallout Online. В Interplay заявили, что готовы потратить на онлайновую ролевку 75 миллионов долларов. Пять из них уйдет на подготовительные работы, 40 – непосредственно на разработку и еще 30 разлетится во время масштабного запуска игры. Однако есть одна «крохотная» закавыка – у компании нет денег, и вся надежда на помощь инвесторов. Interplay планировала запустить MMORPG в июле 2010 года.

Мы до сих пор не видели ни одного скриншота Fallout Online.

С горем пополам издательство нашло разработчиков в Болгарии, однако выход игры под вопросом. Сейчас Bethesda Softworks пытается отсудить права на MMORPG. ■

www.epidemz.net

MAN TV

Почти 3 000 000* настоящих мужчин смотрят MAN TV

реклама

* По данным исследования TV Index Plus, Россия, население 4+ (TNS Россия), декабрь 2010 – февраль 2011, накопленный охват (Rch)

www.epidemz.net

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Я знаю, о чем ты сейчас думаешь!

Всем привет. Снова с вами рубрика «О наболевшем», недавно вернувшаяся после продолжительного перерыва, и ее ведущий Иван Гусев, человек, способный силой мысли отсеивать спам от интересных писем любимых читателей.

Хочу сказать, что связаться с нами теперь не просто легко, а очень легко. Честно говоря, с нами проще связаться, чем не связаться. Потому что, как вы, наверное, уже знаете, в последнее время журнал обзавелся страницами во всех самых популярных социальных сетях. Куда ни глянь – обязательно нас встретите. Вот что нужно сделать. Первым делом подпишитесь на наши новости в «ВКонтакте» (vkontakte.ru/pc_igry), затем залайкайте нас на Facebook (facebook.com/pc.igry), а уж потом присоединитесь к толпе «последователей» в Twitter (twitter.com/pc_igry). Я и другие сотрудники редакции каждый день проверяем, что за рыбу принесли социальные сети, и охотно отвечаем на любые вопросы. Пространные же письма о судьбах игровой индустрии лучше всего слать на почтовый ящик post@pc-games.ru.

В общем, редакция открыта для общения. Как вам Battlefield 3? Глючит в мультиплеере, зараза, верно? А новые «Герои» не разочаровали? Не молчите, поделитесь мнением. Я жду на почте.

Приключения очень накладны.

ПИСЬМО НОМЕРА

Как я хочу, чтобы все было, как раньше, когда не существовало так называемых «бесплатных» игр. Заплатил деньги – играешь, не заплатил – гуляешь. Сегодня каждый второй проект завлекает рекламой «Играй бесплатно!» Однако на деле платить приходится, и много!

Недавно я увлеклась Adventure World, новой Facebook-забавой от компании Zynga. Это же какой-то ужас! Игра хорошая, яркая, но смущает ни на минуту не покидающее ощущение, что кто-то вот-вот залезет к тебе в кошелек. В деле выбивания средств из пользователей Zynga достигла мастерства на грани искусства. За что только не предлагают заплатить в Adventure World: за дополнительную энергию, за снаряжение, за игнорирование одного из условий квеста. Каждая локация так просчитана, что ее проблематично закончить в один заход. В двух шагах от манящего артефакта энергия обязательно закончится, и нужно будет либо ждать несколько часов, пока у героя восстановятся силы, либо принять предложение разработчика и заплатить пару баксов за «продолжение банкета». Поскольку на выполнение задания отводится определенное время – порой всего несколько часов – иногда тебя ставят перед непростым выбором: или плюнуть и позже заново запустить квест, или все-таки инвестировать энную сумму. Так и ждешь, что рано или поздно наткнешься на квест с единственным условием для выполнения: ввести реквизиты своей кредитной карты.

Точно такая же ситуация и во многих других играх, особенно онлайновых. Почему нельзя заплатить один раз и играть столько, сколько хочется? Зачем раз за разом пытаться «развести» меня на деньги? Разве это честно?

Альбина

Ну, про бесплатный сыр в мышеловке все слышали. Так и с free to play играми. Эта бизнес-модель оказалась на редкость жизнеспособной. «Большие» игры стоят дорого, и каждый из нас семь раз подумает, прежде чем купит, скажем, экшен, в котором не до конца уверен. Вдруг реклама не соответствует действительности? Или игра поначалу интересная, но середина и концовка бессовестно «слиты»?

Платить или не платить? Деньги ведь назад не вернутся!

И вдруг вы натыкаетесь на игру, создатели которой заявляют: «Какие деньги?! Не надо ничего платить! Все даром!» Об ограничениях, с которыми наверняка столкнутся «халявщики», они предпочитают умалчивать. Вы начали играть, «подсаживаетесь», отношение к игре постепенно меняется с нейтрального на позитивное. И когда вам предлагают заплатить за что-то: дополнительный контент или трусы всевластья, в которых ваш герой особенно хорош, неожиданно ловите себя на мысли: «А почему бы и нет? Игра-то классная. Почему бы не помочь материально хорошим людям».

У free to play большое будущее. Сегодня успешные f2p-проекты приносят в разы больше прибыли, чем платные игры с большим бюджетом. А пока есть спрос, будет и предложение. Так что, Альбина, придется терпеть.

Кстати, в Adventure World не стоит играть наскоком – действительно, накладно. Заглядывайте в игру пару раз за день, и выполняйте квест-другой. Тогда не разоритесь.

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

www.epidemz.net

Kinect хорошо смотрится в рекламных роликах, но наскучивает на второй день.

Позвольте поблагодарить вас за возвращение любимой рубрики. Все-таки мои молитвы на форуме были услышаны! Теперь к сути письма. Как-то раз одним пятничным вечером после тяжелого трудового дня я сел поиграть в любимые игры и задал себе вопрос, на который сам не смог найти ответа. Компьютерные и видеоигры – это активный или пассивный способ отдохнуть?
С одной стороны, все очевидно: сидишь, почти неподвижно смотришь в монитор и со стороны подаешь мало признаков жизни. Какой тут может быть активный отдых?! Но, с другой стороны, прежде чем отправить к праотцам огромного босса или выиграть чемпионат в очередном гоночном заезде, семь потов сойдет. А как порой переполняют чувства, когда на последней минуте твоя команда выхватывает лидерство в сетевом сражении за контрольную точку. Мне даже страшно представить, что творится в мозгу какого-нибудь киберспортсмена-корейца во время раша на базу зергов! О какой пассивности в этом случае может идти речь?
В общем, я окончательно запутался. Помогите разобраться.

Андрей Загоскин

Кого мы пытаемся обмануть? Времяпровождение за компьютерными играми трудно назвать активным отдыхом. Что бы у вас ни творилось в голове во время особо трудного рейда в World of Warcraft, мышцам это на пользу не идет. Именно поэтому разработчики настоятельно советуют каждый час делать перерыв минут на 10-15. И именно поэтому были придуманы Wii, Kinect и PlayStation Move. Игровая индустрия много лет страдала от стереотипа, что все хардкорные геймеры – толстые очкастые неудачники. И вдруг у нее появилась отличная маркетинговая возможность заявить: «Теперь наши игры не только вас развлекают, но и делают здоровее! Глядите, как сияют глаза сына, когда он лупит папу в виртуальном боксе!» Издатели в спешном порядке навыпускали тучу фитнес-симуляторов для Wii, Kinect и PlayStation Move. И они очень неплохо продаются, даже сейчас, когда интерес к моушн-играм заметно снизился. Однако, как показали исследования, геймеры покупают все эти Wii Fit, и спустя пару дней, набаловавшись, отправляют их пылиться в шкаф.
В общем, Андрей, играйте во что хочется, и не парьтесь, на пользу ли вам такой отдых. Просто не забывайте делать перерывы и следить за своей физической формой. В баскетбол поиграйте, в спортзал сходите. Ну и, слышал, девушки тоже помогают держаться в тонусе.

Не воруй – иначе эти парни придут к тебе!

Здравствуйте! Затрону больную тему геймеров, разработчиков и остальных людей, относящихся к игровой индустрии. У меня возникает такое ощущение, что пиратство в России с годами будет расти. Ведь цены на игры растут, а вот заработные платы что-то не очень хотят подниматься. Получается, что легче заплатить 500 рублей в месяц за безлимитный Интернет и качать игры, сколько влезет на винчестеры, чем выкладывать по 600 и больше рублей за одну игру. К тому же, скорость релизов на трекерах впечатляет: хотел купить Battlefield 3 у себя в городе, но продавцы сказали, что его привезут только 27-го числа, а «репак» уже лежит на трекере и качается ордами геймеров. А что вы думаете по поводу роста пиратства в России?

Remy V.

Эх... И снова мы говорим о пиратстве. Тема, которая, похоже, не изживет себя никогда. Дорогой Remy V., в этом вопросе важна не цена игры или скорость появления «репака» в Интернете. Дело во внутренних принципах. Если мама и папа, воспитывая вас, говорили, что воровство – это ерунда, считай, и не преступление, и частенько приносили домой автомагнитолы и разную бытовую технику, тогда да, конечно, качайте с торрент-трекеров сколько душе влезет. Ну а если вы понимаете, что за каждой игрой стоит труд сотен, а иногда и тысяч людей, и не хотите их обкрадывать, тогда игнорируете пиратскую версию Battlefield 3 и терпеливо дождетесь появления шутера в местном магазине. Так ли важно, пройдете ли вы игру в день релиза или спустя пару недель? Лично мне, кажется, что нет. Нетерпеливость – черта мальчишек, а не мужчин.
А чтобы игры не «съедали» весь бюджет, нужно учиться быть разборчивым. Вы в фастфудах тоже все лопаете сразу: и картошку, и гамбургеры, и десерт, и салат? Нет? Так же надо вести себя и с играми. А то совсем себе аппетит испортите.

Viking: Battle for Asgard была бы роскошным подарком для Максима Рожкова. Но увы, не добралась до PC.

Доброго времени суток, уважаемая редакция! Сколько себя помню, меня всегда завораживала скандинавская тематика. Викинги, ладьи, Вальхалла, Асы. Недавно у меня встал весьма интересный вопрос: почему никто не делает игры про викингов? Кроме старенькой и скучной «Руны» я больше игр на такую тематику не знаю. Разве разработчикам не выгодно делать игры на скандинавскую тематику? В мире много людей, которым нравятся викинги, Норвегия, скандинавские пейзажи. Я считаю, что разрабатывать игры на подобную тематику – весьма прибыльное дело. Так почему же этим делом никто не занимается? Существуют ли на данный момент хорошие игры на скандинавскую тематику?

Заранее спасибо, Максим Рожков

Игры про викингов есть, но хороших с ходу и не вспомнишь. К тому же из-за вселенского заговора, до PC добираются единицы. Viking: Battle for Asgard и навеянная скандинавской мифологией Too Human вышли только на консолях. «Как приручить дракона» по мотивам мультфильма, считать, наверное, не будем. На персоналке же, помимо вышеупомянутой «Руны», есть стратегии The Settlers II: 10th Anniversary – Vikings и Medieval: Total War – Viking Invasion. Хоть что-то.
Даже странно, почему такой богатый сеттинг игнорируется разработчиками. Про Древний Рим вон сколько наклепали. Может, мода пока не пришла?

www.epidemz.net

«Это мы кормим Activision!»

Здравствуйте, в вашем журнале пишут, что PC-гейминг вымирает. Не могли вы бы мне сказать, из-за чего это?
Данила Тришкин

Буквально в прошлом номере мы писали, что это неправда. Как раз наоборот компьютерные игры сейчас на подъеме, в первую очередь, благодаря MMORPG и социалочкам. Больше всего прибыли издательству Activision приносит вовсе не Call of Duty, a World of Warcraft.
Да и как вообще могут умереть игры на самой популярной платформе? За год в мире продают сотни миллионов новых компьютеров. Большинство из них не уступают по возможностям ни PlayStation 3, ни Xbox 360. Так что не верь слухам, Данила, читай «РС ИГРЫ».

Критики не были в восторге от «Песков времени», но и тухлятиной не забросали.

Наверное, я – извращенец, но мне нравятся фильмы, снятые по мотивам игр. Я даже все три части BloodRayne посмотрел, хотя, конечно, Уве Болл – это зло. Не понимаю, почему все так ругают фильмы, в основе которых игра? Мне кажется, кинокритики специально занижают им оценки. Помнится, вы писали об одном кинокритике. Он говорил, что игры никогда не станут искусством, потому что не способны вызывать эмоции. Вот у меня и назрел вопрос: есть ли хоть один фильм, снятый по мотивам игры, который получил хорошие оценки у специалистов? Или кинокритикам ничего не нравится?

Ну, давай разбираться. Для этого воспользуемся помощью сайта Metacritic.com, который собирает оценки критиков. Для простоты восприятия я составил простенький список: название фильма – год выпуска – средняя оценка.
1. Prince of Persia: The Sands of Time (2010) – 50
2. Final Fantasy: The Spirits Within (2001) – 49
3. Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life (2003) – 43
4. Resident Evil: Extinction (2007) – 41
5. Resident Evil: Afterlife (2010) – 37
6. Resident Evil: Apocalypse (2004) – 35
7. Hitman (2007) – 35
8. Doom – (2005) – 34
9. Lara Croft: Tomb Raider (2001) – 33
10. Resident Evil (2002) – 33
11. Max Payne (2008) – 31
12. Silent Hill (2006) – 30
13. Postal (2008) – 22
14. BloodRayne (2006) – 18
15. Street Fighter: The Legend of Chun-Li (2009) – 17
16. In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2008) – 15
17. Alone in the Dark (2005) – 9

Как видите, пока оценки очень низкие. Надеемся, будущие фильмы по мотивам игр будут сделаны лучше. Права куплены и на Mass Effect, и на World of Warcraft, и на многие другие достойные шутеры, экшены и RPG. Привлечены хорошие сценаристы. Кто знает, может быть, когда-нибудь Mass Effect: The Movie возьмет «Оскар». Причем, не за спецэффекты, а лучший сценарий.

Нам известны все секреты игровой индустрии. Ну, почти все...

Здравствуйте! Читаю ваш журнал с первого номера! «РС ИГРЫ» – самый лучший журнал о компьютерных играх, самые лучшие номера выходили, по моему мнению, в 2004, 2005, 2006 и 2007 годах! Я тогда ждал каждого нового номера, но со временем журнал стал нравиться меньше. Я считаю, необходимо вернуть постеры в журнал, сделать больше аналитических материалов про жанры, авторов и отдельные серии, за последнее время очень мало таких материалов! Можно сделать хит-парад игр по мнению читателей! И еще мне перестала нравиться рубрика «Новости», раньше новостей было больше, чем сейчас, гораздо! Не стало рубрики «лидеры продаж»! Какие изменения будут в журнале? Будет ли меняться дизайн? Жду ответ.
Андрей Рогачев

Меняется время, меняется и журнал. Когда мы только стартовали, у большинства геймеров в России был медленный Интернет, и многие не могли ни свежую демоверсию скачать, ни последние новости индустрии почитать. Сейчас все по-другому. Люди забирают демки сразу, как только их выложат, у многих в закладках сразу несколько сайтов, сообщающих новости. Даже постер теперь несложно сделать самому: нашел хороший арт, отнес в фирму, занимающуюся копировальными и сувенирными работами, и за очень умеренную сумму получил плакат мечты.
Мы внимательно следим за тем, что востребовано нашими читателями, а что потихоньку отходит. И меняем приоритеты. Сейчас в цене информация из первых рук, эксклюзивные превью и ревью, хорошая аналитика. Именно на них мы делаем ставку. И рубрику «Новости» изменили потому, что сейчас геймерам мало простой констатации факта (анонсирована игра X, закрыта студия Y) – все это можно прочитать в Интернете. Мы стараемся «копать глубже», анализировать тенденции в индустрии и показывать, что скрывается за кадром.
Ну а перемены в содержании и дизайне, само собой, будут. Издание, которое не меняется, – мертвое издание.

Как вы думаете, будет ли Star Wars: The Old Republic новым словом в MMORPG или это – пустышка, о которой позабудут через год? Лично я очень сильно жду игру. Мне нравятся и Star Wars: Knights of the Old Republic, и Star Wars: Knights the Old Republic 2, и вообще я – большой фанат саги.
Когда BioWare только анонсировала свою MMORPG, я был в восторге. А сейчас чувствую, что мной все больше овладевает тревога. Дело в том, что я люблю однопользовательские RPG, а к многопользовательским равнодушен. В них и сюжет обычно чахленький, и геймплей – ну такой монотонный. Не будут ли у Star Wars: The

www.epidemz.net

Что особенно приятно, SWTOR – эксклюзив для PC.

Old Republic те же проблемы, что и у какой-нибудь азиатской гриндилки: тупая прокачка, незапоминающиеся персонажи, тоскливые квесты в духе «Убей 10 штурмовиков»? Релиз все ближе, и я в панике!

Макс Соколов

Не для того в BioWare столько лет учились делать качественные ролевые игры, чтобы, взявшись за MMORPG, тут же наступить на все грабли. Еще когда игру только-только представили публике, глава компании Рэй Музика сразу же авторитетно заявил: «Традиционно онлайновые игры держатся на трех геймплейных колоннах: боевая система, изучение мира и развитие персонажа. Мы добавим четвертую колонну – сюжет». Истории уделяется огромное внимание. Над сценарием трудится дюжина штатных авторов, а сколько у BioWare на подхвате – даже трудно сказать.

Сейчас, когда многие поучаствовали в бета-тестировании Star Wars: The Old Republic, нужно констатировать: да, эта игра не лишена многих жанровых клише. И гринд здесь тоже подразумевается. Только на нем не делается акцента. Хочешь – «пасись» в какой-нибудь локации, убивая толпы респаунящихся врагов. Хочешь – выполняй только сюжетные миссии и получай много опыта. Хочешь – совмещай. Star Wars: The Old Republic много позаимствовала у других популярных MMORPG (в первую очередь, у World of Warcraft), но это не значит, что она не привнесла ничего собственного. Фирменный стиль BioWare сохранен. Так что без паники, Макс.

Мне вот интересно: куда пропал Уилл Райт. Я, наверное, месяцы жизни провел за его SimCity, The Sims и Spore. Несколько лет назад он покинул Electronic Arts, и с тех пор о нем ни слуху ни духу. Он на пенсию вышел? Запил? Или просто разочаровался в играх?

И вообще, в последнее время о моих любимых геймдизайнерах ничего не пишут. Джон Ромеро еще живой? А Ричард Гэрриот? Даже Сид Мейер затихарился. Хоть бы новую «Цивилизацию» объявил, что ли.

Может, их всех отправили на свалку истории? В свое время парни были гениями, а сейчас пришло новое поколение, и они со своими идеями больше никому не нужны?

Иван Горшков

Говорят, у каждого человека есть запас полезности. Через некоторое время он вырабатывается, и пользы от работничка становится куда меньше. Надо искать новых людей. Игровая индустрия – не исключение. Даже Сигеру Миямото, который каждый год делает для Nintendo что-нибудь новое про Марио, сбавил обороты. Сейчас он, скорее, лицо компании, а не ее двигатель.

Уилл Райт явно подустал от игр. В самом деле, сколько можно? Один хит выпустил, потом другой, затем третий… Хочется и чем-нибудь другим заняться. Вот он и создал компанию Stupid Fun Club, этакий генератор интересных идей. Выступил сопродюсером онлайн-сериала. А сейчас зачем-то вошел в состав совета директоров Linden Lab, известной по онлайновой игре Second Life. Кто знает, может, и готовит что-нибудь этакое.

Ветераны по-прежнему в строю. Гэррриот занялся социальными играми, Ромеро колдует над MMO, Мейер наверняка еще бабахнет с новой «Цивилизацией». Ну а придумывать что-то кардинально новое – удел молодых, голодных до славы геймдизайнеров. ■

Наверняка Spore – не последняя игра Уилла Райта.

РЕДАКЦИЯ ОТВЕЧАЕТ

на вопросы, заданные на forum.gameland.ru и в социальных сетях.

Возможен ли выпуск HD-римейков Splinter Cell на PC?

Большой Папочка

Нет, Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy HD не планируют выпускать на персоналке. Да и надо ли? В основе HD-издания лежат PC-версии этих игр. К тому же сборник получился крайне неудачным: с большим количеством программных ошибок, без мультиплеера и дополнительных режимов. Лучше просто скачать в Steam замечательную Splinter Cell: Chaos Theory и заново пройти.

Почему так мало пишете про MMORPG? Star Wars: The Old Republic, это, конечно, хорошо, но хотелось бы узнать, что происходит в других актуальных online-мирах, например, World of Warcraft, «Властелин Колец Онлайн», Age of Conan и других. Просто странно, журнал о компьютерных играх, а MMORPG вы оставляете без внимания.

Zoldaten

Если случается что-то важное (анонсируют очередное дополнение – например, к той же World of Warcraft), мы обязательно об этом рассказываем. Но на все MMORPG места в журнале не хватает. А поскольку большинство российских геймеров проводят время в условно-бесплатных онлайновых играх, именно им мы и уделяем максимум внимания. Сейчас все больше крупных MMO-проектов (включая Age of Conan и «Властелина Колец Онлайн») переводят на рельсы free to play, и обо всех них мы будем время от времени вспоминать.

У вас в редакции график работы свободный? Главное, чтобы материал был сдан вовремя?

Mulziber

У главного редактора график не очень свободный, а вот у авторов и редакторов – зависит от близости сдачи номера.

Узнал, что сказал глава id после выпуска Rage, и ужаснулся. Он заявил, что компания подумывает уйти от ПК на консоли. Как? А мой Doom 4? А как же мой наркотик! Я думер и я требую дозу! Что делать? Покупать консоль? Или ждать лучших времен?

LeonKennedy

С Doom 4 все в полном порядке. Игра обязательно появится на PC. Мало ли кто и что брякнул в сердцах. В id прекрасно понимают, что у них больше всего поклонников как раз среди «персональщиков».

Подписывайтесь на страницу «РС ИГР» в сети «В контакте» и задавайте свои вопросы:
vkontakte.ru/pc_igry

www.epidemz.net

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

NEED FOR SPEED: THE RUN

Тема этого номера Level UP – очередной представитель популярнейшей гоночной серии Need for Speed. Need for Speed: The Run продолжает эксперименты – по сути, перед нами крайне кинематографичная, основанная на сюжете гонка. Сложно себе представить? Смотрите наш материал.

BATTLEFIELD 3

В прошлом номере Level UP мы поделились своими первыми впечатлениями от сетевого режима игры. В этот раз мы расскажем вам о кампании. Забегая вперед: как ни странно, несмотря на то, что игра создавалась в первую очередь для многопользовательских баталий, одиночный режим представляет отдельный интерес для всех поклонников FPS.

DIABLO 3

Вряд ли стоит лишний раз говорить о том, что Diablo 3 – один из самых ожидаемых проектов Blizzard в настоящее время. Нам удалось ознакомиться с бета-версией игры, детально ее изучить и поделиться своими впечатлениями в очередной «Точке Зрения».

MIGHT AND MAGIC HEROES VI

Студия Black Hole Entertainment отказалась от эволюционного пути развития, предложенного Nival Interactive, и сделала ставку на упрощение игрового процесса. Такое решение может быть по-разному воспринято игроками, но в одном разработчикам отказать нельзя: они сделали все, чтобы сохранить знакомую каждому поклоннику «Героев» атмосферу.

RAGE

Ажиотаж вокруг Rage легко объясняется, в конце концов, это новый проект легендарной ID Software. Невероятный разброс оценок тоже находит объяснения – чтобы понять Rage, нужно приложить определенные усилия. Что же в итоге получилось у ID Software – об этом мы размышляем в большом видеообзоре и очередном выпуске GG.

ИГРОМИР

Переехав из 57-го павильона ВВЦ в выставочный центр «Крокус-Экспо», «Игромир» обрел новое дыхание и стал еще больше напоминать аналогичные западные выставки, отличаясь от них разве что масштабом. Смотрите наши репортажи и интервью с представителями известнейших западных студий.

www.epidemz.net

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

THE RED ALERT

Приятный подарок для ценителей серии Red Alert. Данный мод, сделанный командой из 14 человек со всего мира, пытается воссоздать дух оригинальной первой части игры, перенеся ее на куда более современный движок третьей части. Создатели модификации сохранили игровой процесс нетронутым, а также перенесли все постройки, юниты и звуковое оформление из оригинала и дополнения Aftermath. Кроме того, был подвергнут серьёзной доработке и AI противников в одиночных сценариях.

FIFA MANAGER 12

Новая часть популярнейшего футбольного менеджера от Electronic Arts, который на этот раз обзавелся возможностью игры в 3D-режиме. В демоверсии можно сыграть половину сезона в одной из высших лиг шести европейских стран: Англии, Германии, Франции, Испании, Швейцарии и Австрии.

HALF-LIFE: THE TRAP

Отличный мод для первой части Half-Life, выполненный в духе Portal. По сюжету игрок попадает в специальный комплекс, где должен проходить хитрые испытания и уничтожать монстров. В каждой из комнат находится портал, который переносит персонажа на следующий уровень. Цель игры – выбраться из западни.

AMNESIA: WHITE NIGHT

Свежий мод для Amnesia: The Dark Descent. Это новая глава в истории Даниэля. Блуждая по мрачным катакомбам и подавляя леденящий страх, ему предстоит выяснить, что же скрывается за «Белой Ночью».

SIMPLE PERFORMANCE BOOST 1.0.3

Утилита, позволяющая произвести безопасную настройку системы, увеличивающую быстродействие и стабильность работы ОС. Установленные параметры не влияют на работу других программ.

WINDOWS 7 TWEAKER 3.8

Бесплатная программа для настройки операционных систем Windows 7 и Vista, разбитая на 9 основных категорий, позволяющая получить доступ к множеству полезных и скрытых инструментов.

www.epidemz.net

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

HUMAN REVOLUTION: ПОПАДАНИЕ В НЕРВ

Фанфары в честь Deus Ex: Human Revolution отзвучали. Добрая половина рецензентов отметила, что показанный в игре мир является чем-то вроде сиквела сегодняшнего реального мира. Однако появление движения «Occupy все любое», которое на момент написания этой колонки приобрело всемирные масштаб и известность, позволяет утверждать, что будущее уже началось – менее чем через месяц после выхода Human Revolution.

ZEITGEIST

Серия Deus Ex – она все-таки в первую очередь не про имплантаты и подкрасться-прикончить, а про возможные модели развития общества (между которыми – в реальности – придется так или иначе выбирать). В финале Invisible War, последней игры по внутренней хронологии Deus Ex, игрок выбирает за все человечество между либертарианством (на «выжженной Земле» выживают сильнейшие – то есть транслюди), религиозным фундаментализмом, сохранением статус-кво (власти плутократов над быдлом) и прямой электронной демократией.

Так вот, транслюдей в нашей реальности пока не заметно (фанатеющие от Айн Рэнд создатели South Park Трэй Паркер и Мэтт Стоун?), пример Ирана способен отвратить от теократии любого человека, но выбор между представительной («элита» представляет интересы «быдла») и настоящей (прямой) демократией, возможно, будет сделан раньше, чем в 2072 году. Участники Occupy Wall Street и сходных уличных пикетов – притом, что они грязные хиппи, ага-ага – пусть и не предлагают рецептов решения мировых проблем, но выражают состояние большинства землян. Фрустрацию, а точнее, FFFFFFFFUUUUUUUstration – от того, что представительная демократия стала работать как-то совсем плохо. Выбирали в парламенты якобы представителей своих интересов – а те во время кризиса не только оказали помощь его непосредственным виновникам, но и позволили им выписать себе премии за успешную работу. Ну и так далее – у нас игровой журнал, а тема раскрыта в брошюре «Облачная демократия» Леонида Волкова и Федора Крашенинникова.

Суть в том, что Human Revolution пришлась ко времени с редкой точностью. Игра – музыкой, разговорами с NPC и между NPC, электронными письмами (в том числе счастливыми нигерийскими) – передает дух нашей эпохи. Магазины имплантатов похожи на Apple Store (забавно, что повстанцы в Human Revolution борются с имплантатами, а один американский сенатор обвинил «оккупантов Уолл-Стрит» в намерении отобрать iPad'ы у богатых). Продленная рабочая неделя в Sarif Industries, усталость, манкирование общео-

ИГРА ТАКЖЕ ПРОЗРАЧНО НАМЕКАЕТ, ЧТО ПОЛИТИКИ МНОГОСЛОЙНЫ, А ТЕЛЕВИДЕНИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ ПРОМЫВАНИЯ МОЗГОВ.

www.epidemz.net

1

2

3

4

фисными культпоходами в оперу – от этого прямо-таки разит нашим родным кризисом (то есть, долговременной мировой рецессией). Бунты в Детройте, которые случаются в середине игры, можно вынюхать в воздухе уже в ее начале – слишком много народу слоняется по улицам и торчит в путепроводах без дела, слишком все хмуры и озабочены и собственными, и мировыми проблемами.

НЕ ЗАСЛОНЯЙ СОЛНЦЕ

Но это все атмосфера, общий фон, – а точнее, создающие его мелкие мазки. Human Revolution продвигает некоторые очень полезные (особенно для понимания сути нынешнего движения «оккупантов») мысли. Например, что типичный капиталист хоть (по показаниям приборов) и альфа-самец, о стае он заботится лишь постольку, поскольку это соответствует его личным интересам, и в этих же интересах он будет давить, врать, выкручиваться и выкручивать руки вам. А еще капиталисты часто заставляют расплачиваться за свои ошибки других (и этих других может быть очень много, как выясняется ближе к финалу игры).

Еще одна черта сегодняшнего общества в игре о будущем – тотальное бесправие. См. на двухэтажный город Хэнша: чахлые садики на крышах домов нижнего яруса (то есть старого города), куда солнце заглядывает на считанные минуты через колодцы. Гипербола? Экстраполяция. Закрывающих небо суперструктур в мировых мегаполисах пока еще нет, потому что возможности точечной застройки на поверхности земли еще не исчерпаны; когда будут востребованы все участки, строительные компании продавят нужные решения наработанными способами.

Притом, что Eidos и Square Enix хоть и не хватило смелости назвать Хэнша Шанхаем, они осмелились назвать по имени FEMA (МЧС) и DHS («департамент охраны края», гм). Страх перед спецслужбами (вспомните, как полицейские разбегаются, услышав, что визитер из DHS) очень характерен для жителей многих стран мира в наше время. Покажи «корочку» – и делай с трупом все, что угодно, в полном одиночестве.

СТРАХ ПЕРЕД СПЕЦСЛУЖБАМИ ОЧЕНЬ ХАРАКТЕРЕН ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МНОГИХ СТРАН МИРА.

Human Revolution также прозрачно намекает, что политики (особенно популисты с тэглайнами «мы за бедных, мы за неимплантированных» и честными синими глазами)... многослойны, а телевидение предназначено для промывания мозгов. Навязывает ли третья Deus Ex паранойю? Да; но игра не дает однозначных ответов, а рисует движущиеся картинки и позволяет самостоятельно распределять симпатии.

Самое забавное: игра называется Human Revolution, «Революция человека», а заканчивается ситуацией «одинокий герой у рубильника». Реальность соответствует названию больше – вспомните мантру «У нас нет лидера», которую повторяют участники вдохновленного Анонимусом движения «Occupy...».

1 Герой в резиновом пальто, окутанный сиянием. Не бывает.

2 Революционер. Жизненный персонаж. Не доверять.

3 Олигарх. Почти как живой. Один из 1%. Не доверять.

4 Политик. Совсем как настоящий. Не доверять.

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

www.epidemz.net

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

OBSCURE

ВНЕКЛАССНЫЕ ЗАНЯТИЯ

ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Hydravision
ДАТА ВЫХОДА: 1 октября 2004 г.
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 6,7/10

Как мы с вами недавно выяснили, страх – дело одинокое. Однако историю пишет не тот, кто следует правилам, а тот, кто эти самые правила устанавливает… и французские ребята из Hydravision в свое время это поняли. В историю не вошли, но заметный след в ней оставили. Ведь даже если название этой небольшой студии вам ничего не говорит, то о компьютерной игре Obscure (оставим оригинальную транскрипцию тем гениям маркетинга, что ее придумали) вы наверняка слышали.

И ОЛД, И СКУЛ

Obscure – ужастик еще старой школы, то есть ни на что не претендующий и не пытающийся казаться большим, чем он есть на самом деле. Да, местный сюжет позаимствован из киноленты Уэса Крейвена, а персонажи – из молодежных рекламных роликов; да, здесь фиксированная камера, совсем как в старых Silent Hill и Alone in the Dark… ну и что с того? Это сегодня любая игра считает своим долгом выглядеть оскаровским номинантом, в совсем недалеком две тысячи пятом дела обстояли несколько иначе. В то время, в конце концов, еще можно было выпустить игру про адские вьюнки и мерзкое чудище размером с дом под школьным спортзалом.

ОДА РЕЖИССЕРУ

Итак, вариация старой истории о десяти негритятах с поправкой на поколение пепси и рассказы Стивена Кинга: пропадающие подростки, подвал с больничными койками, таинственные незнакомцы и зловещие монстры. Играть во все это весело и совсем, вроде бы, не страшно – ведь не боитесь же вы, в конце концов, фильма «Крик» – если бы не несколько нюансов. Первый: та самая камера, которой нельзя управлять. Мое личное мнение состоит в том, что появление свободной камеры убило целый жанр, и дело тут даже не в лени художников, которым теперь приходится отрисовывать на порядок больше жути, чем раньше. Просто в таких вот играх, вроде Obscure и классических Silent Hill, существует понятие режиссуры и отчетливо за-

www.epidemz.net

метно непрямое воздействие на игрока. Как и в творении японских мастеров саспенса, настроение здесь задается одним выверенным ракурсом – и разработчик точно знает, что игрок увидел все именно так и таким образом, как то задумывалось дизайнерами. Соответственно, невидимый режиссер всегда может акцентировать внимание на том или ином элементе самой игры: в Obscure, например, есть несколько моментов, когда камера оказывается словно бы прикрепленной к ползущему по потолку монстру – такого эффекта со свободной камерой не добиться никогда. Пугающе искаженной перспективы Silent Hill тут, конечно, нет – зато есть проверенный временем ход «монстры из ниоткуда»: шипение, сигнализирующее о появлении врага, тревожная музыка… а на экране никого, и мышкой повелить тебе никто не даст, и остается только палить в предполагаемом направлении, а нежить все равно появится оттуда, откуда не ждали. Понятное дело, что Obscure в этом смысле никакой не эталон (скорее, прилежный ученик), и все же работают такие штуки исправно. На руку игре еще и то, что здесь очень правильная, настоящая темнота: даже с прикрученным к пистолету фонарем видимым остается лишь очень небольшой участок локации – узкий конус дрожащего света, выхватывающий из мрачной неизвестности контуры знакомых, но отчего-то все же пугающе неуютных предметов школьного быта.

ДВОЙНОЙ УДАР

Нюанс второй – именно тот, что принес Obscure умеренную, но все же популярность: в эту игру можно играть вдвоем. Да, это именно то правило, которое французы нарушили, создавая свой виртуальный кошмар. Страх – дело одинокое, и сильнее всего мы боимся не тогда, когда видим что-то страшное, а когда остаемся с чем-то страшным наедине… но у Hydravision хватило смелости через этот стереотип перешагнуть. Мода на кооператив тогда только-только появилась, и сейчас, конечно, разработчики многое бы изменили. Однако на дворе стоял две тысячи пятый, и тогда еще можно было делать режим совместного прохождения для двух игроков, сидящих за одним монитором. Вообще говоря, дуэт главных героев – особенность Obscure, их двое, даже если играет один человек. Просто роль напарника в этом случае вполне сносно исполняет искусственный интеллект, а если электронный товарищ все же погибнет, его место может занять любой из трех оставшихся персонажей (у каждого из них, к слову, есть свои особенные умения, чем Obscure весьма напоминает недавно обсуждаемую на этих страницах Nightmare on the Elm Street). Но живые люди, конечно же, ведут себя гораздо интересней. Может, всему виной то, что мы все смотрели художественный фильм «Факультет», а может, вдвоем можно испугаться ничуть не меньше, чем в одиночку, – ощущения от Obscure в режиме кооператива очень, гхм, интересные. Никому не хочется оставаться позади, но и вперед идти первым тоже особого желания как-то нет – отсюда нервные шутки, дружеские подколы и чуть ли не братское единение. Вообще, редкая возможность живого общения во время совместной игры делает сам процесс более ярким, раздвигает границы истории, написанной сценаристами, – может, кому-то мелкие зубастики и покажутся смешными, но когда они начинают кромсать твоего лучшего друга (истерически стучащего по кнопкам на соседнем стуле), возникают эмоции несколько иного плана.

НЕ ПОВТОРЯЕТСЯ ТАКОЕ НИКОГДА

Obscure – игра странная, во многом неубедительная, но, несомненно, самобытная и запоминающаяся. Ни до, ни после тема подросткового хоррора в компьютерных играх больше не поднималась… возможно, потому что сама мода на подростковый хоррор провалилась в небытие вместе со второй частью «Пункта назначения». Через три года после выпуска оригинальной игры Hydravision выпустили совершенно дурацкий сиквел – в который даже вдвоем играть было неинтересно; теперь студия занимается консольным портированием, выпуском мини-игр и неанонсированным сетевым шутером. И так уж вышло, что Obscure остается единственным электронным ужастиком, в который одновременно и страшно, и весело играть – и в мире, где без расплывающихся по экрану кишок сегодня не может обойтись, кажется, даже паззл для грудничков, это можно считать огромным достижением. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Саундтрек к игре был написан Оливье Деривьером и исполнен детским хором Парижской оперы (она же Гранд-опера) – мурашки по коже гарантированы.**
2. **Два вида оружия можно найти при повторном прохождении Obscure: пистолет с лазерным прицелом и могучий моргенштерн.**
3. **В игре всего лишь семь разновидностей монстров, из которых трех и монстрами-то назвать язык не поворачивается.**
4. **Несмотря на всевозможные слухи, в Obscure всего лишь две концовки, хорошая и плохая… и если хотя бы один из героев погибнет, концовка будет плохой.**
5. **В 2008 году французам из Hydravision доверили портирование перезапущенного сериала Alone in the Dark на Wii и PS2.**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: примерно как в «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» – то есть на уровне старших классов средней школы.
Почему страшно: потому что мы все смотрели «Я знаю, что вы сделали прошлым летом».
Для кого страшно: кто хоть раз уходил из спортзала последним.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: Black Ops
РЕЖИМЫ ИГРЫ: кооперативный на 4 игрока, многопользовательский на 24 игрока

Автор: Кирилл Перевозчиков

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

www.epidemz.net

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward, Sledgehammer Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 9600GT или Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.callofduty.com

Все началось в 2007 году, когда Infinity Ward выпустила свою Call of Duty 4: Modern Warfare – для уставшей от многочисленных игр про Вторую мировую публики игра стала почти божественным откровением. Сохраняя механику Call of Duty нетронутой (линейные уровни, все вокруг взрывается), разработчики вместе с переключением на более актуальный сеттинг достигли каких-то фантастических высот в плане постановки. Мы, наверное, до конца жизни будем помнить смерть одного из ключевых персонажей от ядерного взрыва, бородатого террориста Закаева, и красочную казнь иракского диктатора. Во второй Modern Warfare в честь этого самого Закаева назовут аэропорт, где произойдет одна из самых шокирующих и скандальных сцен в истории индустрии – расстрел сотен беззащитных людей.

Примерно тогда же, впрочем, стало понятно: дальше так продолжаться не может, в третий раз нужно что-то принципиально новое. Ситуацию частично спасла студия Treyarch, которой удалось на основе приевшейся шутерной механики, устаревшей графики и зауряднго AI выстроить интересный сюжет с привлечением мировых звезд и специально выписанного голливудского сценариста – в Black Ops была цепляющая история, поставленная на флэшбеках в 70-е и 60-е, а постановка ничуть не отставала от игр Infinity Ward. Ну и, конечно, мультиплеер – он в серии еще со времен Modern Warfare 2 был практически безупречен, а в Black Ops получил логическое развитие, добавив ретро-антураж секретных операций.

В ТРЕТИЙ КЛАСС

Так вот, с точки зрения мультиплеера (к нему мы обязательно вернемся) Modern Warfare 3 никаких вопросов не вызывает: здесь все так же знакомо, быстро, безжалостно, только на новых картах. С синглом все несколько сложнее – всем мы помним, что на полпути разработки MW3 студию Infiniry Ward со скандалом покинули Винс Зампелла и Джейсон Уэст, главные идеологи и отцы-основатели. Вместе с ними ушли еще полсотни талантливых людей – сейчас они трудятся в компании Respawn Entertainment над sci-fi-шутером, анонс которого имеет смысл ждать на следующей E3. В помощь оставшимся сотрудникам Infinity Ward была срочно призвана студия Sledgehammer Games (она в то время, по слухам, также работала над неанонсированным sci-fi проектом под брендом Call of Duty), и именно эти люди доделывали Modern Warfare 3 и впервые представляли ее прессе на ревью-показе в Лондоне. Сказалось ли это на качестве игры, или формула просто исчерпала саму себя? Попробуем разобраться.

МАНХЭТТЕН В ОГНЕ

Сюжетно игра начинается как раз на том месте, где закончилась вторая Modern

Мультиплеер по-прежнему – один из лучших в жанре.

Движок в некоторые моменты все еще способен выглядеть прилично – но после Battlefield 3 на некоторые из сцен без слез смотреть нельзя.

www.epidemz.net

Warfare – русский террорист Макаров спровоцировал третью мировую войну, сержант Соуп МакТавиш тяжело ранен, его жизнь пытается спасти капитан Прайс. Примерно в это же время Российские войска начинают штурм Манхэттена, а американский спецназ проводит операцию «Черная пятница» – именно с нее все и начинается.
Мы играем за бойца специального подразделения армии США, и наша цель – уничтожить вражескую «глушилку». Именно уничтожение этой несчастной антенны на одной из крыш Уолл-стрит позволит американцам выгнать русских из Нью-Йорка, по крайней мере, именно так интерпретирует события игра. Первые миссии проносятся со сверхзвуковой скоростью – пальцы быстро узнают знакомое управление, рефлексы подхватывают известную геймплейную формулу. Игра тем временем перемещается на дно Атлантики, где совершенно другая группа спецназовцев минирует российскую субмарину (эти первые две миссии уже много раз показывали на многочисленных выставках). Но чем дальше проходишь игру, тем сильнее понимаешь, что графика уже окончательно и бесповоротно устарела (в игре, если кто не знает, по-прежнему используется сильно модифицированный движок от Quake 3 – ради того, чтобы на консолях игра шла с 60 кадрами в секунду), а геймплей не изменился ни на йоту. Шутка ли, но единственное серьезное нововведение Call of Duty: Modern Warfare 3 – комбинированный прицел на некоторых винтовках, когда нажатием кнопки можно переключиться с «красной точки» на полноценную оптику с четырехкратным зумом.

К СЧАСТЬЮ, ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ КАМПАНИЯ – ВСЕГО ЛИШЬ ВОСЬМИЧАСОВАЯ ЗАТРАВКА ПЕРЕД ГЛАВНЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ – МУЛЬТИПЛЕЕРОМ.

НЕДОЛЕТ

Не достигнув даже половины сюжетной кампании, Modern Warfare 3 понемногу опускает планку качества – сюжет скатывается в бред, за которым не успеваешь следить (единственное, что игра вдалбливает с самого начала, – главный злодей здесь Макаров и он срочно должен умереть), декорации мировых столиц мелькают перед глазами, но не вызывают никаких эмоций – слишком уж все искусственное. Миссии вместе с Прайсом и Соупом мы наблюдаем из глаз русского спецназовца Юрия, у которого с террористом личные счеты, – но эта тема почти никак не обыгрывается, ведь Юрий – всего лишь немая машина для убийства. Единственный уровень, который по-настоящему удивляет и заставляет искать челюсть где-то внизу, – самолет президента России, где игрок управляет сотрудником ФСО – Федеральной Службы Охраны. Судно подвергается нападению террористов, наступает разгерметизация, а вместе с ней и короткие моменты невесомости – ничего лучше ни до, ни после в игре просто нет. Последние миссии проходятся уже «на автомате» – ничего раздражающего в них нет, но весь эпический размах, вся интрига, вся привычная для серии киношная постановка куда-то исчезли. Остались только русские террористы, устаревшая графика и геймплей родом из 2005 года.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

К счастью, однопользовательская кампания – всего лишь восьмичасовая затравка перед главным развлечением вечера, многопользовательским режимом. Мультиплеер Modern Warfare 3 напоминает мультиплеер Black Ops до степени кровосмешения: и это не то чтобы плохо, ведь формула по-прежнему работает идеально. В наличии несколько режимов – понятно, что большинство нормальных людей регулярно будет играть исключительно в Team Deathmatch с его почти наркотическим привыканием, но для разнообразия есть и другие – как знакомые по MW2 и Black Ops, так и совершенно новые.
Самый, пожалуй, интересный – Kill Confirmed, похожий на классический

В режиме Infection выиграть может любая сторона, но почему-то в нашем случае чаще всего побеждали Зараженные.

Бронекостюм «джаггернаута» засветился и в однопользовательской игре – ему посвящен целый уровень.

www.epidemz.net

дефматч, с той лишь разницей, что убийство противника засчитается, только если вы или ваш сокомандник подберете специальный жетон, который появляется на теле поверженного врага. Но если это сделает раньше кто-нибудь из команды противника – тогда убийство не засчитается, а игрок получит только половину очков опыта. Другие варианты игры в мультиплеере – в основном вариации на тему уже когда-то существовавших (Gun Game полностью копирует соответствующий режим из Black Ops, Infection хорошо известен вам по другим играм – есть один инфицированный, и он заражает всех, кого убил). Интересно, что все эти режимы можно полностью кастомизировать в приватных матчах – менять не только продолжительность раунда, количество выдаваемого опыта и наборы оружия\перков, но и создавать абсолютно новые вещи на основе существующих режимов. Например, в режиме Infection сделать всех инфицированных неповоротливыми «джаггернаутами» с револьверами – их очень сложно убить, но и убежать и отсидеться в укрытии не будет проблемой. Созданные пользователями режимы разработчики будут оценивать по популярности и включать в плейлисты сервиса Call of Duty: Elite (об этой любопытной надстройке к Modern Warfire 3 читайте нашу врезку).

ЗАВТРА ВОЙНА

Это горько признавать, но Call of Duty больше не является главным шутером на планете Земля – и вовсе не благодаря технической победе Battlefield 3. Это все-таки совсем разные игры, и сравнивать два проекта напрямую можно только с большой натяжкой – в быстром, контактном мультиплеере для закрытых пространств Call of Duty по-прежнему нет равных, а Battlefield играет совсем в другом жанре – жанре больших открытых пространств и тактического захвата контрольных точек. Новый сервис Call of Duty: Elite – безусловно, правильный шаг в многопользовательском развитии серии, а дополнительный режим Spec Ops обязательно найдет своих поклонников, ведь там миссии из «сингла» можно пройти за русских или даже за террористов, и все это в кооперативе с друзьями. Что же касается однопользовательской кампании, то Activision сами вырыли себе могилу, распрощавшись с основным составом Infinity Ward. Sledgehammer Games прилежно скопировали формулу, но не смогли дотянуть до эталона серии по постановке, интересному сюжету и даже каким-то минимальным нововведениям в геймплее. Modern Warfare 3 – это абсолютно стерильный, идеально отполированный, но совершенно бессмысленный с художественной точки зрения продукт, который практически ничем не отличается от игры 2009 года. И он, к сожалению, обречен на коммерческий успех.

Песчаная буря – один из самых запоминающихся моментов MW3.

CALL OF DUTY: ELITE

Elite – это одновременно и социальная сеть (полностью интегрированная с Facebook), видеосервис наподобие YouTube, таблица рекордов и кланов, и огромная энциклопедия по мультиплееру Call of Duty с подробными описаниями оружия, его модификаций, карт и многого другого. Все это доступно по бесплатной подписке, а заплатив 50 долларов в год, игроки смогут бесплатно получать все выходящие карты для Modern Warfare 3, а также множество мелких бонусов, включая эксклюзивные соревнования с самыми что ни на есть реальными призами.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.5

+ Мультиплеер по-прежнему вызывает острое наркотическое привыкание.

– Одиночная кампания провалена по всем фронтам. Количество принципиальных нововведений стремится к нулю.

CALL OF DUTY УСТАРЕЛА МОРАЛЬНО И ТЕХНИЧЕСКИ – В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ ЭТО ВСЕ ЕЩЕ НЕВЕРОЯТНО УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ШУТЕР, НО В СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТИ ПРИДЕТСЯ ЧТО-ТО СЕРЬЕЗНО МЕНЯТЬ.

8.0

очень хорошо

ЭТО ГОРЬКО ПРИЗНАВАТЬ, НО CALL OF DUTY БОЛЬШЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ГЛАВНЫМ ШУТЕРОМ НА ПЛАНЕТЕ ЗЕМЛЯ – И ВОВСЕ НЕ БЛАГОДАРЯ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОБЕДЕ BATTLEFIELD 3.

В игре по-прежнему раз в минуту что-то взрывается.

www.epidemz.net

АНОНС

РС ИГРЫ #01'2012

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 24 ДЕКАБРЯ

MASS EFFECT 3

Сэндбокс-игры в последнее время на пике популярности. И хотя главная из них, GTA V, пока только маячит на горизонте, другие замечательные представители жанра выходят уже сейчас. В грядущем номере разбираем L.A. Noire с его ретро-копией Лос-Анджелеса, Assassin's Creed в Константинополе и Batman: Arkham City, где психушка для преступнобольных разрослась до размеров города. Кроме того, в большом материале мы расскажем вам все, что нужно знать про главную ролевую 2012-го, Mass Effect 3.

А также:
– Renegade Ops
– Jurassic Park: The Game
– Need for Speed: The Run
– Lord of the Rings: War in the North
– Anno 2070
и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

www.epidemz.net